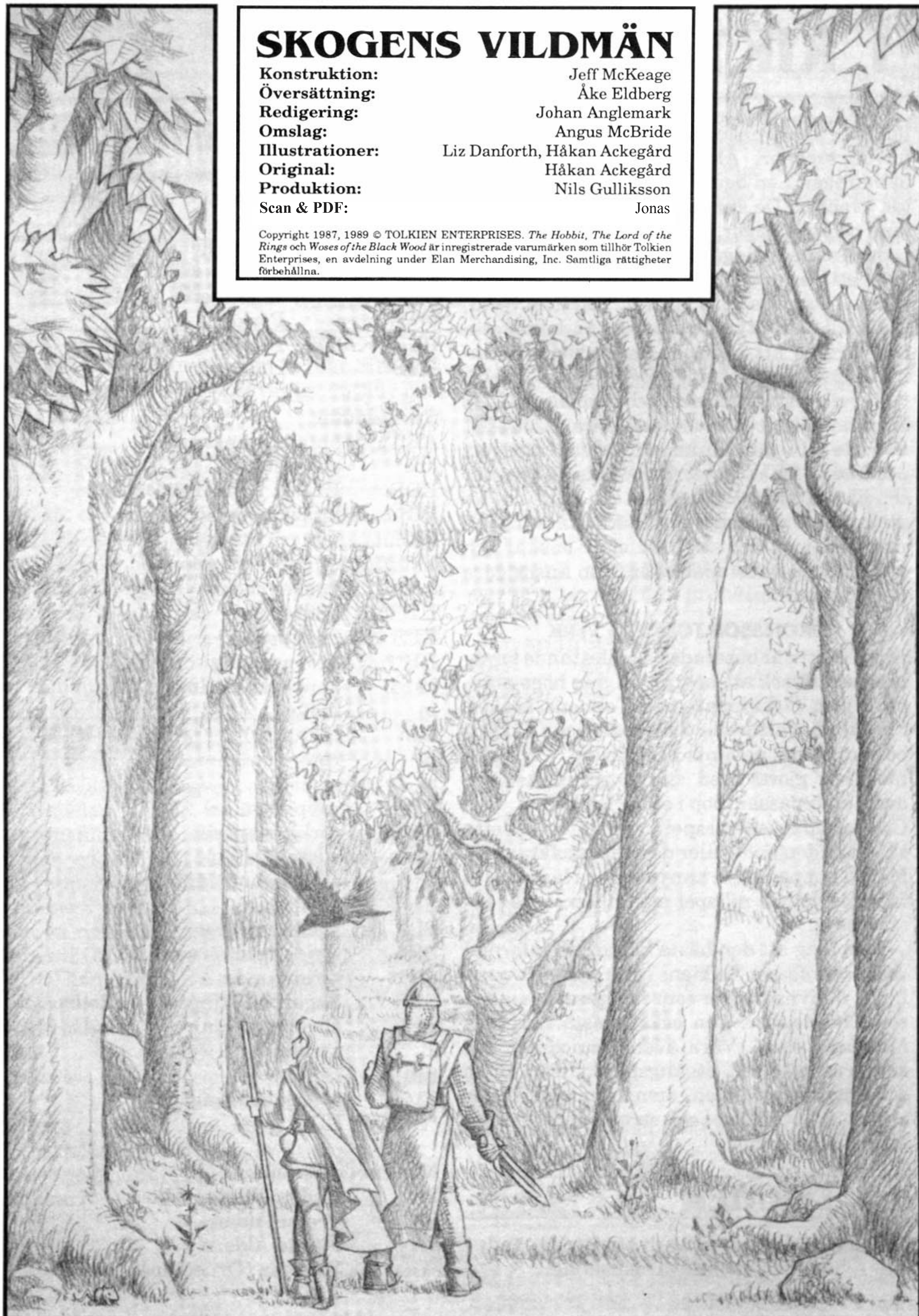
ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

WOSERNA

SKOGENS VILDMÄN





SKOGENS VILDMÄN

Konstruktion:	Jeff McKeage
Översättning:	Åke Eldberg
Redigering:	Johan Anglemark
Omslag:	Angus McBride
Illustrationer:	Liz Danforth, Håkan Ackegård
Original:	Håkan Ackegård
Produktion:	Nils Gulliksson
Scan & PDF:	Jonas

1 RIKTLINJER

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla som deltar påverkar handlingen i en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De skapar tillsammans ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelledare som vill leda rollspel som utspelas i J.R.R. Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet (SRR) eller Expert Drakar och Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av andra förberedelser. Vi lägger tonvikten på riktlinjer, inte på absoluta regler. Varje spelledare ska kunna utnyttja materialet på det sätt han själv önskar och göra alla de ändringar i dert han anser vara lämpligt.

PROFESSOR TOLKIENS VERK

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försök att nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Språkliga, kulturella och geografiska data ur böckerna har använts som grund. Vår tolkning har gjorts med stor noggrannhet och äventyren passar ihop i en logisk helhet. Iron Crown och Äventyrsspel avser inte att detta ska vara den enda eller den rätta tolkningen. Men vi hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med hjälp av vår beskrivning.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utgivna böcker som redigerats av hans son Christopher, kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

1.1 TERMER

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspels Midgårdsmoduler.

1.1.1 FÖRKORTNINGAR

Egenskaper för rollpersoner

STY	Styrka
STO	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

Speltermer

AB*	anfallsbonus
abs**	absorbering
EDD	Expert Drakar & Demoner
FB*	försvarsbonus
FM*	fast manöver
FV**	färdighetsvärde
gs	guldstycke(n)
HP**	hjältepoäng
KP*	kraftpoäng
KP**	kroppspoäng
ks	kopparstycke(n)
m	meter
min	minut(er)
R*	rang
r	radie
RP	rollperson(er)
RM*	rörlig manöver
RT	rustningstyp
S**	skicklighetsvärde
SL	spelledare
SLP	spelledarperson
SR*	stridsrunda (rond)
SR**	stridsrunda
SRR	Sagan om Ringen — Rollspelet
ss	silverstycke(n)
T	tärning(ar)
tim	timmar
T100	procenttärningar

*SRR, ** EDD

Midgårda termer

2Å	Andra Åldern
3Å	Tredje Åldern
4Å	Fjärde Åldern
Wo	Wosiska (Drúedain)

1.2 DIN KAMPANJ

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och skapande av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t ex egenskapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med en viss bestämd spelmekanik. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

2 SRR OCH EDD

Det går att omvandla data mellan SRR och EDD. Här följer några riktlinjer för hur man går till väga.

2.1 FÄRDIGHETER

För att omvandla SRRs färdighetsbonus till EDD-färdighetsvärden tar man den slutliga, summerade bonusen (inräknat nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus osv), dividerar den med 5 (avrunda nedåt) och adderar 2. Resultatet blir färdighetsvärdet för EDD. Gäller det EDD-färdigheter av kategori B (t. ex. Simma), dividerar man helt enkelt med 20.

2.2 YRKEN

Tänk på att yrkesbegreppen har olika betydelse i spelen. I SRR medför yrket en strikt begränsning av rollpersonenas förmågor, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer i spel. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte följt den slaviskt. Munkar (EDD) finns inte i Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många olika yrken i SRR.

Yrkestabell

SRR	EDD
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Andebesvärjare	Magiker, lärd man
Trollkarl	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare

2.3. GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna står för ungefär samma saker i de båda spelen. PERsonlighet i SRR motsvaras av KARisma i EDD. STOrlek finns inte i SRR och UTSeende finns inte i EDD. Magikers SRR-rang brukar adderas till deras PSY i EDD.

Använd gärna den här omvandlingstabellen för att konvertera grundegenskapsvärden mellan systemen.

Omvandlingstabell

SRR	EDD
102*	20*
101	19
100	18
98-99	17
95-97	16
90-94	15
85-89	14
75-84	13
65-74	12
50-64	11
35-49	10
25-34	9
15-24	8
10-14	7
5-9	6
3-4	5
2	4
1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv)

2.4 MAGI

De båda magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra några begripliga regler för konvertering. Vi har försökt använda sunt

förnuft och rekommenderar varje SL att göra detsamma. I EDD kan endast magiker använda magi, vilket medför att SRR-personer som inte är trollkarlar eller andebesvärjare förlorar alla formellistor vid konvertering.

Några saker att tänka på i fråga om EDD:

- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Minns Gandalfs ord vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Dugliga trollkarlar är ytterst sällsynta i Midgård. Eventuellt bör man helt förbjuda spelarna att ha rollpersoner som är magiker. Om du inte gör det bör du i alla fall dubblera alla kostnader för att lära sig magiskolor och besvärjelser. Eventuellt kan man sätta gränser på högsta färdighetsvärde i magiskolor och högsta skicklighetsvärde för besvärjelser.

2.5 TRÄFFBONUSAR

I Sagan om Ringen — Rollspelet är väldigt många ickemagiska vapen och rustningar väl balanserade, eller på annat sätt skickligt tillverkade. Den enda motsvarigheten till detta i EDD är om en erkänd mästare (Hantverk B5) har tillverkat vapnet. I denna modul anges ingen EDD-bonus för sådana vapen, men om SL vill så kan vapen och rustningar med mellan +5 och +20 (SRR) ha +1 i skada/BV eller abs i EDD.

2.6 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård finns det en del exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), dvs. mer än vad spelarrollerna kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Orsaken till detta är att om rollpersonerna blir för mäktiga skulle de kunna förändra Midgårds historia, vilket sällan är önskvärt. Vad skulle hända om det plötsligt fanns en spelare vars rollperson är en mäktigare magiker än Gandalf? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper utöver vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte kunna ha grundegenskaper över 18. Vidare får en hjälte inte automatiskt sin KAR höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte få höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde. Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

2.7 SVÅRIGHETSGRADER

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svårt det är att utföra handlingen. Här följer en tabell som visar hur det påverkar bonusen i SRR och CL i EDD

Svårighetsgrader

Grad	SRR	EDD
Rutin	+30	+2
Mycket lätt	+20	+0
Lätt	+10	+0
Normalt	±0	±0
Svårt	–10	–2
Mycket svårt	–20	–5
Extremt svårt	–30	–10
Vansinnigt	–50	–15
Absurt	–70	–20

2.8 VALUTA

Mynten i Midgård har andra värden än de vanliga i EDD. Vidare finns det fler sorter. Mynttabellen här nedan visar växlingskurserna. Den uppmärksamme märker att varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det beror helt enkelt på att spelkonstruktörerna har olika åsikter om vad saker och ting kostar. Skillnaderna har inten avgörande inverkan på spelet. Följ därför prislistorna i det spel du använder.

Mynttabell

Midgård	Expert
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km

3 ERYN VORNS HEMLIGHETER

Det är en mörk tid för Minhiriaths invånare, möjligen med undantag för legosoldater, hertigar och andra lycksökare. Pestens härjningar har upphört, men de skräckinjagande minnena är fortfarande färska. Trots att det inte drabbades lika hårt som på många andra platser verkar det som om dúnedains samhälle har fått en rejäl knäck. Sönderfallet går sakta, men slutet förefaller oundvikligt. Några säger att det började när kung Earendur delade kungariket Arnor för nära åtta hundra år sedan, andra menar att orsaken är Angmar, häxmästarens rike, och de långa krigen mellan de nordliga dúnedain och Morguls herre.

Sedan TÅ 1409 har häxmästaren varit föga mer än ett slumrande hot. Ändå föll kung Ostoher av Cardolan före Angmars nederlag, och hans rike försvann med honom. När det inte längre fanns någon envåldig kung delade de bråkiga och upproriska adelsmännen upp området mellan sig, fast några blev trogna mot kungarikets gamla sed. Deras furstendömen reste sig ur ruinerna, men bevarade de äldre traditioner som överlevt till och med pesten. Nu verkar det dock som om den senaste utvecklingen i den ändlösa följden av konflikter skulle bli allvarligare än någonsin, och kanske betyda slutet för alla.

I ett så farligt läge kan de visa och mäktiga inte ägna särskilt mycket tid åt småsaker. Men folket i den lilla byn Bor Lath tycker givetvis inte alls att deras problem är några småsaker.

3.1 RAST VORN

Bor Lath ligger vid utkanten av Svarta skogen (S. Eryn Vorn), den stora urskog som täcker den utskjutande del av sydvästra Minhiriath som kallas Rast Vorn (S. "Mörka udden"). Liksom Gamla skogen är Eryn Vorn en liten rest av den väldiga skog som en gång täckte hela Eriador. Här finns emellertid ingen vänlig skogvaktare i stil med Tom Bombadill, som kan mildra trädens illvilja. Det förblir en vild och farlig skog. Inte ens de mäktida dúnedain har utforskat mer än ytterkanten av denna farliga och mystiska halvö.

3.2 SHIL SPERIANG, SKOGSBRYNETS FOLK

Invånarna i Bor Lath är dunlänningar till härkomst och seder, om än icke till gärningar och utseende. De hör till klanen Shil Speriang (D. Sparvhökens ättlingar) som ingick i en av de första vågorna av dunländska människor som vandrade in till Cardolan i början av Tredje Åldern. De lade beslag på några av de fruktbaraste men farligaste områdena i västra Cardolan — de som ligger vid gränsen till Eryn Vorn. Med tiden lade sig Shil Speriang till med dúnedains seder och kultur. Från att ha varit en brokig skara barbarkrigare har de utvecklats till ett välbärgat bonde- och herdefolk, trogna undersåtar av den sort som alla kungar önskar sig.

I dessa stormiga tider har Shil Sperians välstånd och civiliserade livsstil inte varit till någon större nytta för dem. Deras område har blivit en del av det nya kungariket Saralainn som styrs av en ny klan, vildsinta boskapsuppfödare som inte har mycket till övers för Shil Sperians fridsamma livsstil och dessutom avundas dem deras land. Shil Speriang å sin sida tycker att nykomlingarna är barbarer, och kallar dem "boci", getter. De senaste trettio åren har präglats av ständiga småbråk mellan de två folkgrupperna, mest i form av boskapsstölder, räder och bakhåll. Endast under pesten rådde en tillfällig fred.

3.3 ÁT MELLART

De flesta invånarna i Bor Lath härstammar från familjen Lath. Själva namnet Bor Lath är en förvrängning av ett alviskt uttryck som betyder att byn är Lathas hem. Byn är ganska rik men svår att försvara. "Getterna" har dock varit noga med att lämna den i fred. Detta har att göra med handelshuset Át Mellart som finns i byn.

För nära tre hundra år sedan räddades en svårt skadad kvinna av folket i byn. Hon kom från Eryn Vorn och tillhörde mebden, ett hemlighetsfullt folk som bor inne i skogens djup. Kvinnan hette Ilday och stannade i Bor

Lath i sju år. Hon tog sig en make och fick tre barn med honom. Sedan återvände hon till sitt eget folk, och tog sin dotter med sig. Sönerna lämnade hon med deras far. Från den tiden återvände hon en gång om året för att hälsa på sönerna. Det blev inledningen till försiktiga handelsförbindelser mellan mebden och Bor Lath. Skogens folk bytte sällsynta örter mot järn, vilket gav byborna stora vinster. Det berömda handelshuset byggdes för 110 år sedan som mötesplats för Mebdens årliga besök och som kvarter åt de andra handelsmän som kom för att köpa deras varor.

Boci skulle kunna förstöra Bor Lath om de ville. Men de har också etablerat kontakt med ett folk i Rast Vorn, beffraen, som är avlägsna kusiner till woserna. De stigar som boci använder för detta skulle mycket lätt kunna blockeras av Shil Speriang. Trots bittra motsättningar undviker båda sidor sådana självdestruktiva angrepp.

3.4 OYER

Shil Speriang delar in sitt område i två regioner: hedarna där fåren betar och Oyer, eller "Kanten". Oyer är det område där Saralainns slätter gradvis övergår i Eryn Vorn. Det höga gräset blir till buskar, som blir till tall och bok. Shil Speraing röjer fält för sina odlingar av korn och hirs, och där det inte är röjt samlar man nötter och bär. Det är en riskabel trakt eftersom det finns gott om stora rovdjur och även vissa växter som kan vara farliga. Men jämfört med Eryn Vorn är Oyer en behaglig trakt.

3.5 ANNON BARAN

Bor Lath är den nordligaste av Shil Sperangs byar. De flesta resande vid den här tiden på året kommer antagligen norrifrån via Annon Baran, en liten stad vid floden. De tystlåtna, ovänliga invånarna tolererar med knapp nöd vägfarande. Själva lever de på att fiska i floden. Vare sig de gillar det eller inte, så är trafiken nu ganska tät. Det var många människor som flydde norrut under pesten och fortfarande försöker ta sig tillbaka hem. Få skepp vågar sig på att försöka runda Mörka udden nu när höststormarna har satt in, och problemen i Tharbad gör den vanliga landvägen osäker. Sedan Arthedain lyckligen genomfört sitt bestraffningskrig mot Rhudaur har många legosoldater blivit arbetslösa. Nu har de hört lockande rykten om ett uppror i södra Saralainn. Normalt skulle sådan trafik utanför säsongen ha gjort folk i Bor Lath glada, men just nu har man mer pressande problem.

3.6 WOSERNA

Tack vare sin avskildhet och vildhet utgör Eryn Vorn en tillflykt för den äldsta gruppen av människor som finns i Minhiriath, drughu eller "woserna". Endast en liten klan finns kvar, och trycket från andra människor som vandrat in har tvingat dem att dra sig undan till Bein Com (D. "Nakna kullarna"). Deras grannar breder ut sig över allt större områden, och Svarta skogens woser hotar att dö ut.

Drughu är ett hemlighetsfullt folk. Med sina korta, kraftiga, tatuerade kroppar skiljer de sig starkt från andra människoraser. De är kunniga i magi och samtidigt primitiva, och andra människor är rädda för dem. Sedan länge har de jagats och förföljts av andra folk.

Därför undviker woserna kontakter med omgivningen. De bor i halvt nedgrävda, jordtäckta hus som kallas *fogur*. De betraktar sina närmaste grannar, beffraen, som farliga fiender. Drughu undviker eller dödar alla som försöker störa deras avskildhet eller de heliga grottorna där de tror att deras förfäders andar bor. Men det finns några få äventyrare som har haft turen att överleva ett möte med dessa ovanliga skogsinvånare. Visa män i trakten berättar om färdmän som med knapp nöd undgått svärmar av förgiftade pilar eller haft bisarra möten med vandrande väktarstenar — de ökända, förtrollade "pûkelmännen". Berättelserna injagar rädsla, och så växer legenden om Svarta skogens woser.

4 BOR LATHS HEMSÖKELSE

4.1 BYN

Bor Lath ligger i en liten dal mellan tre låga kullar. Mebden-spåret, den viktigaste vägen utmed Eryn Vorn, löper alldeles öster om byn. Här ligger också det berömda handelshuset. Det är en halmtäckt tvåvåningsbyggnad av trä som är både värdshus, taverna och diversehandel. På baksidan finns en stor inhägnad för hästar, men det finns sällan några hästar att köpa. En väg leder från Mebdenspåret förbi handelshusets framsida och in i byn. Det är byns huvudgata. På södra sidan om den ligger några bostadshus som tillhör familjen Laths ättlingar på spinnsidan. Husen är byggda på samma sätt som handelshuset, fast de är mycket mindre och har bara en våning. I norr ligger kornåkrar och några skjul som tillhör familjens jerler. Jerler är ett slags livegna som står lägst på den sociala skalan i byn.

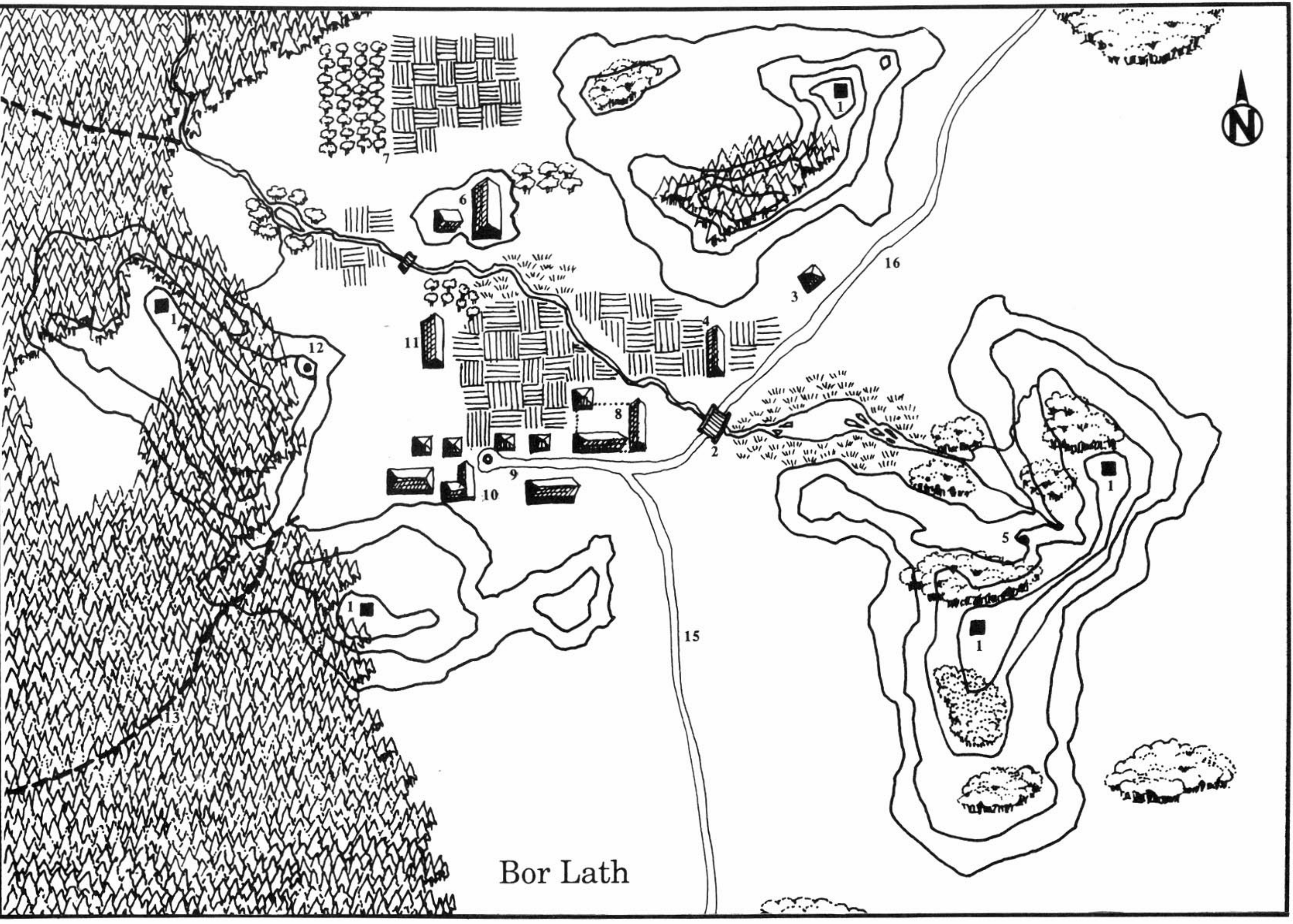
Norr om handelshuset finns en liten ström som kallas Cadno å och är ganska gyttjig på sina ställen. Ovanför Cadno, bortom byns mer livaktiga delar, finns en låg byggnad av sten som är klanhövdingens ärftliga bostad. Hövdingen kallas lathas "vaih" (D. "ledare"). Vid hans hus finns en stor lada, några skjul för hans jerler, och hans åkrar. Den nuvarande vaihen, Ries op Lath, har stor makt i teorin, men i praktiken måste han hantera sina stolta och styvnackade släktingar med försiktighet. Ries är ansvarig för vården av de fem små vakttorn som finns spridda bland kullarna. Endast det nordligaste tornet hålls ständigt bemannat. Som vaih är Ries också ansvarig för att hålla matförråd för en månad i Flyktgrottan.

4.2 DEN VISKANDE SKUGGAN

Latha är vana vid faror som skulle avskräcka många andra. Ilskna troll, härjande banditer och horder av vildsinta dummeldorer ingår i deras vardag. Men för två veckor sedan drabbades de av en ny fasa, som de hittills inte kunnat få bukt med. När denna nattliga besökare först gjorde sin närvaro märkbar kallade folk den för *hwisceskyggu*, viskargasten. Nu talar latha ogärna om sin ovälkomna nattliga gäst.

Det första man märkte var ett barn som vaknade mitt i natten ur en mardröm, och sade att det hade hört en klagande, gråtande röst från någon som bad att bli räddad från elden. Inom en vecka drabbades två eller tre barn per natt av samma "dröm", och snart började den också drabba vuxna. Nu besöker viskargasten tre eller fyra offer per natt, men hemsökelsen har haft en genomgripande inverkan på alla i byn. Alla fruktar den klagande rösten. Lyckas man somna sover man dåligt, av rädsla för att bli väckt igen. Några




N
Bor Lath
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16

försöker undvika problemet genom att sitta uppe sent på nätterna i handelshuset och lyssna på sagor och sånger. Sömnlösheten gör alla trötta och irriterade, för man kan ju inte ta igen sömnen på dagarna. Bor Lath har blivit smutsigt och illa skött, vilket aldrig hänt förut, inte ens under pesten.

Latha är övertygade om att viskargasten är en hemsökelse från ett av spökena i deras gamla legender. Men den kunskapen hjälper föga. Ries op Lath och hans yngre bror, Fyn, handelshusets värd, har gjort allt de kunnat för att driva bort viskargasten. Tillsammans med de vägfarare som erbjudit sig att hjälpa till har de dock bara lyckats få se en skymt av en lång kvinnlig skepnad i genomskinliga ljusgröna kläder. De hyrde till och med en halvorch som hade rykte om sig att kunna spåra osynliga ting. Men han misslyckades och skickades tillbaka till galgen eftersom han redan var dömd till döden för mord.

Ries och Fyn vet mycket väl att den bästa hjälpen mot en hemsökelse är en mäktig andebesvärjare, men de har inte lyckats få tag på någon sådan som varit beredd att resa ända till denna avlägsna trakt bara för att utföra en enkel exorcism. De försökte med en medelmåttig fjärrskådare som inte kunde få bort gasten, men tyckte sig se att den är knuten till de gamla ruinerna som kallas Carn Gasadaer (D. "Trollkarlens grav"). Man har gjort flera utflykter till ruinerna men inte hittat något annat än spår av ett par skogstroll. Byborna tycker att fjärrskådaren var en bluffmakare som bara var ute efter pengar.

Nu har folket i Bor Lath mer eller mindre resignerat, och är inställda på att försöka stå ut med hwisceskyggu tills den tröttnar och ger sig av. De talar ogärna om hemsökelsen eftersom de har fått för sig att det antingen uppmuntrar gasten eller gör den arg. Trots en vecka med denna strategi verkar angreppen snarare öka än minska. En vanlig misstanke är också att hemsökelsen beror på att någon besökare lagt en förbannelse över Bor Lath, på grund av en förolämpning eller något annat fel man begått. Därför betraktas resande med misstanke. De behandlas respektfullt, men utan den varma gästvänskap som brukar prägla handelshuset. Inne i handelshuset sitter fortfarande ett anslag som utlovar en belöning på 60 gs till den som kan befria byn från spöket. Den som visar intresse för saken och inte ger sig direkt får veta allt som finns att veta om gasten. Men ingen uppmuntrar några nya försök att driva bort den. Folk har förlorat modet och vågar inte hoppas på någon förbättring.

KARTA ÖVER BOR LATH

1. **Öppna vakttorn av trä.** Två våningar, utrymme för en vaktpost.
2. **Träbro över Cadno å.** På natten står en vaktpost här.
3. **Liten stuga med halmtak.** Här bor Hugomar eremiten.
4. **Stor blå lada.** Två våningar med förråd av korn och hirs.
5. **Flyktgrottan.** Ingången är igenmurad med tegel när grottan inte används. Inuti finns vatten och mat som räcker i en månad åt 40 personer.
6. **Storhuset.** Bostad åt byns vaih, Ries op Lath. Vägen hit går via en liten gångbro över ån. Här finns fem byggnader: tre stugor för jerler, en stor lada, och storhuset. Det är byggt av sten, c:a 5 x 10 m. Det är det enda stenhuset i byn. De kraftiga dörrarna är av järnbeslagen ek och fönstren är försedda med galler.
7. **Åkrar** och en liten fruktträdgård med äppelträd.
8. **Handelshuset.** All handel och allt nöjesliv för invånare och resande finns här. Huset är byggt av trä och har två våningar. Intill det ligger en byggnad som är både lada och stall, och baktill finns en jerls stuga. Staket mellan husen bildar en inhägnad för hästar eller annan boskap.
9. **Huvudgatan.** Den är mest ett par hjulspår som slutar vid en brunn av sten. Till vänster ligger fyra skjul och åkrar.
10. **Tre bostadshus.** För de mindre betydelsefulla medlemmarna av familjen Lath.
11. **Lada, något nedsliten.** Används endast vid ovanligt stor skörd.
12. **Stenpelare.** 4 meter hög, med inskription som hyllar byns grundare.
13. **Sydvästra stigen** mot Carn Gasadaer.
14. **Nordvästra stigen** mot Gamla Coels hus.
15. **Mebdenspåret** söderut mot Sudúri.
16. **Mebdenspåret** norrut mot Annon Baran.

4.3 CARN GASADAER

Även de Shil Speriang som vågar bo invid Eryn Vorn undviker i det längsta att ge sig in i själva skogen. Likväl finns det saker som kan

locka dem att ta denna risk. En sådan sak är en underlig cirkelformad glänta med krusbärsbuskar som ligger ungefär nio kilometer sydväst om Bor Lath. Krusbär är mycket omtyckta till sylt, gelé och pajer, och de som växer i den här gläntan är ovanligt goda. Intill buskarna finns en tio meter hög stapel av en sorts stora blåaktiga stenar som annars inte finns i trakten. Latha kallar den för Carn Gasadaer och menar att den byggdes av en forntida vaih som en gång bodde på platsen. Byborna vet att det finns ett rum inuti stenkumlet och några mystiska inskriptioner. Stenkumlet har undersökts många gånger av nya generationer latha, och folket fruktar inte platsen på dagen. Ries låter patrullera platsen regelbundet även när det inte är säsong för krusbär, eftersom alla säkra platser i skogen tenderar att dra till sig ovälkomna bosättningar.

4.4 CARN GASADAERS HEMLIGHETER

För mycket länge sedan beboddes det område som nu är östra Eryn Vorn av beffraen, wosernas avfallna kusiner. Beffraen bor fortfarande längre ut på Rast Vorn, men de blev tvungna att överge den här regionen i mitten av Andra Åldern, bortdrivna av en mängd *uivinn* (Bef. "Trädmonster"), vilda huorner utan några enter som kunde mildra deras beteende. Nära Bor Lath hade beffraen en plats där de utbildade folk i läkekonst, en plats som övertogs av uivinn. Den platsen är Carn Gasadaer. Där hade beffraen byggt stenkumlet. Det var dock ingen bostad — läkarna och deras lärjungar bodde i halvrunda, grottliknande urholkningar som kallades fogur. De nutida latha känner inte till att det finns en sådan fogu i närheten av kumlet. Än mindre vet de att deras nattliga plågoande kommer just därifrån.

BERÄTTELSEN OM MAELLIN

I Andra Åldern, när alvsmederna i Ost-in-Edhil blev allt mäktigare genom sin skicklighet i magi, fanns det en bland dem som inte var intresserad av smideskonsten. Hans namn var Maellin Lothedhel, och han kallades för den drömmande alven därför att han tycktes leva mer i drömmens värld än i verkligheten. Hans stora intresse var demonologi, och han blev med tiden den skickligaste demonkännaren i hela Eregion.

Maellin hyste åtrå till Yeshs Förbjudna Bok, men nekades tillgång till den. Han stal då boken och flydde med den och sin älskarinna Eldebeth till Eryn Vorn, där han hittade fogun vid Carn Gasadaer och bosatte sig där. Men en dag gjorde han ett misstag i sina magiska experiment, och frammanade en demon som var så stark att han inte kunde kontrollera den. Demonen slet sig fri från Maellins kontroll och dräpte både honom och Eldebeth, men den kunde inte ta sig förbi de starkare magiska skydd som vilade över deras boplats. Alltså kunde den inte återvända dit därifrån den kommit. I sekler har nu den onda anden inte haft något annat att göra än att tortera Maellins och Eldebeths själar, främst med eld.

Denna tråkiga situation förändrades för ett par veckor sedan, när två dvärgiska äventyrare fick höra talas om stenkumlet och beslöt sig för att utforska det. De berättade inte för någon vad de skulle göra, eftersom de tänkte att platsen kanske hade en religiös betydelse för latha och att dessa kanske skulle försöka hindra dem. Okunniga om den verkliga faran grävde sig Furin och Kallin ned till den sedan länge begravda fogun. De bröt igenom de magiska barriärerna, och fick plikta för det med sina liv. Demonen flydde ur sitt fängelse (hans fränder kan fortfarande finnas i närheten), sedan den omtänktsamt sett till att Maellin fortfarande brann. Hans själ hålls fortfarande instängd av magiska barriärer som de olyckliga dvärgarna aldrig nådde fram till. Eldebeths ande är fri, men hon får ingen ro förrän hon räddat Maellin från hans lidande. Den närmaste tänkbara källan till sådan hjälp är Bor Lath. Eldebeth är ytterst fördärvad av sitt långa lidande och synnerligen paranoid. Därför har hon inte lyckats kommunicera ordentligt med latha, som annars mer än gärna skulle hjälpa henne om de fick veta sanningen.

4.5 SLP

I det här äventyret möter rollpersonerna en blandad samling SLP, från alviska spöken till troll, från bönder till en demon. Människorna i Bor Lath har ett alldagligt, lantligt utseende fast de är något längre och ljusare än de flesta av sina grannar. Dessa drag har de ärvt av sina förfäder, mebden.

4.5.1 RIES OP LATH

Ries är lathas vaih och herre till Bor Lath. Han är 66 år gammal och medveten om att han inte kommer att leva för evigt. Han är dock fortfarande vid god vigör och utan tvekan den skickligaste utbygdsjägaren i trakten. Han ärvde ledarskapet för 31 år sedan när både hans far och hans farfar föll offer för ett jättelikt vildsvin. På den tiden ansågs han som en värdelös skrythals, men han mognade med sin uppgift och blev en klok och rättvis ledare. Latha har blivit välbärgade under hans tid, men han medger gärna att Fyns kloka skötsel av handelshuset har varit viktigare än något han själv uträttat.

Sedan viskargasten började hemsöka Bor Lath tycker Ries att allt gott man åstadkommit plötsligt har fördärvats. Alla hans försök att driva bort eländet har misslyckats, och han finner det allt svårare att visa en optimistisk attityd och ingjuta hopp i de andra. Misslyckandet med halvorchen var sista halmstrået, och sedan dess har Ries blivit alltmer deprimerad. Hans kusin Clyn talar öppet om att överge byn, utan att Ries försökt hindra honom. Inte heller har ledaren försökt stoppa de falska rykten som han vet att folk håller på att sprida.

Trots sin ålder har Ries fortfarande en krigares fysik. Hans bruna hår har börjat bli grått, men bara vid tinningarna. De blå ögonen har emellertid blivit livlösa och under dem syns de mörka linjer som kommer sig av många sömnlösa nätter. Han går böjd som en gammal, bruten man, som bara väntar på slutet. Oftast är han klädd i gröna läderhosor och en fin linneskjorta, men han har slutat bära sin hårda jacka av pansarläder.

4.5.2 FYN OP LATH

Det är svårt att tänka sig två bröder som är mindre lika till utseendet än Ries och Fyn, handelshusets ägare. Fyn är kort och tanig med undantag för en putande ölmage. Han har svart hår och mycket mörka ögon, och understryker skillnaden genom att klä sig som en jerl i en lortig gammal yllekappa. Trots sitt löjeväckande utseende är han en av de skickligaste affärsmän man kan hitta i Eriador, och inte någon dålig svärdsman. Fyns lösning på problemet med viskargasten är att trösta sig med dryckjom. Men antagligen kan man få honom att skärpa sig om man visar lite entusiasm och har en plan för att driva bort hemsökelsen.

4.5.3 CLYN LATH

Clyn är överhuvud för den äldsta av de släkter som härstammar från familjen Lath. Som konkurrent om makten i Bor Lath har han utnyttjat situationen till att stärka sin position. Han är en förtidigt åldrad medelålders bonde med rätt gammalmodiga åsikter. Även när han är på gott humör har han en vass tunga och en sarkastisk attityd. Han försöker avstyra alla nya försök att driva bort gasten. Detta till trots är hans jerl Cenne den mest tillgängliga källan till information om byn (om man bjuder honom på öl). Cenne talar sanning, men hans sluskaktiga utseende och reptilliknande beteende får många att betvivla hans ord.

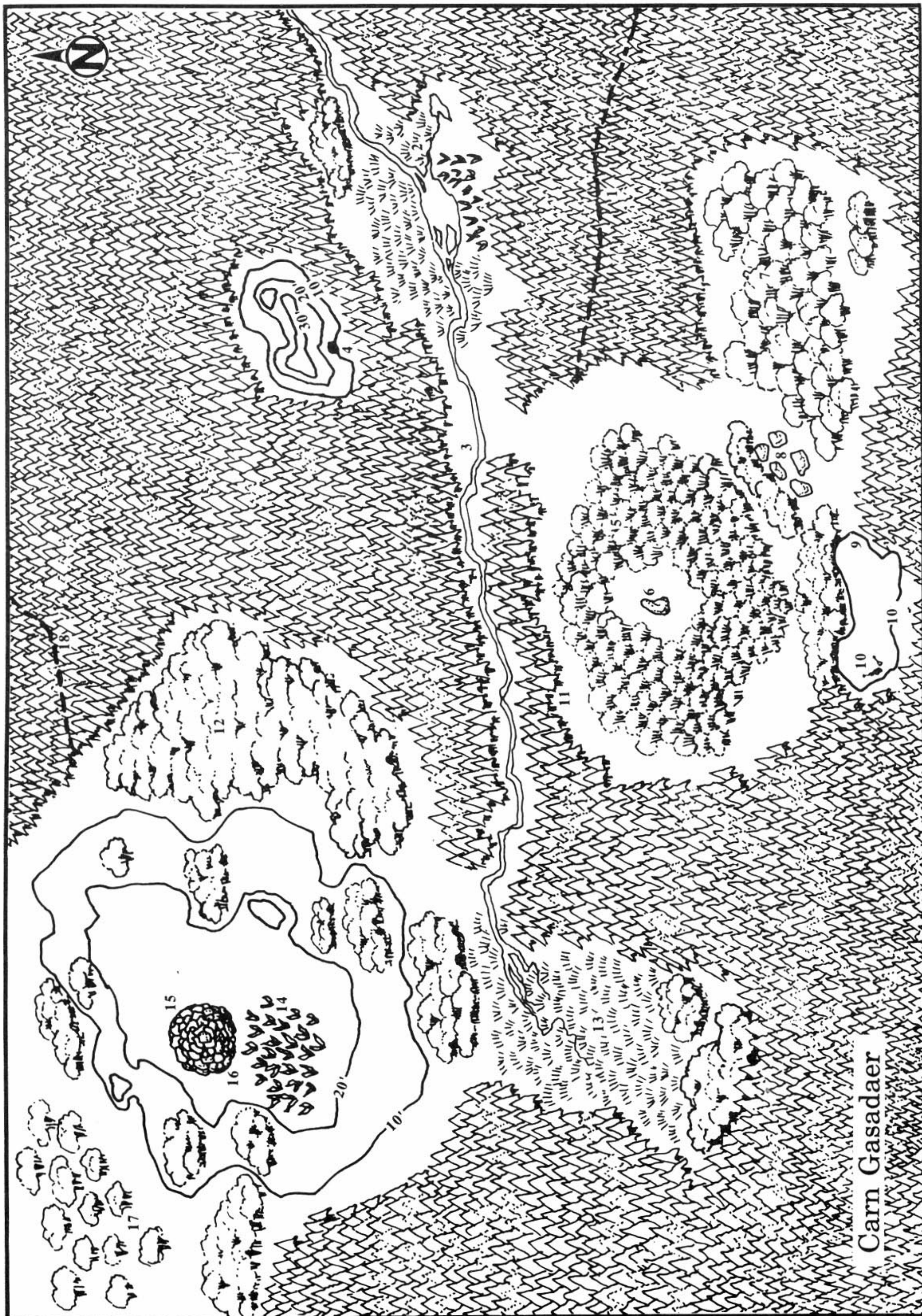
4.5.4 CRENNAN LATH

Crennan Lath är son till Ries enda dotter, Brennen. Crennan är också den mest sannolike att ärva titeln som byns vaih, eftersom Ries har mist sina båda söner — den ene dog i pesten och den andre har gett sig ut på äventyr och aldrig kommit tillbaka. Eftersom Crennan inte är en direkt arvinge kommer saken att avgöras genom omröstning när Ries dör, och han kan ärva ämbetet endast om Ries auktoritet håller eller om han lyckas skapa ett namn åt sig själv. Clyn skulle starkt föredra att hans egen starke men något trögtänkte son Borru fick bli byns nye vaih.

Crennan är fortfarande i tonåren, men han är en begåvad och lovande ung man. När det gäller viskargasten har han studerat alla gamla böcker han kunnat hitta, men inte funnit något som varit till hjälp. Han sällar sig troligen villigt till en grupp äventyrare som erbjuder sig att hjälpa till. Ries och Fyn försöker antagligen hindra honom från att följa med till stenkumlet, medan Clyn gärna ser att han utsätter sig för risker.

4.5.5 ANDRA VIKTIGA BYBOR

Den som besöker Bor Lath kommer antagligen att träffa Yarri munskänken och Elmericel serveringsjungfrun som båda arbetar i handelshuset. Yarri är en nordman, vilket är ovanligt i dessa trakter. Han var legosoldat förr men miste ett öga i en strid, vilket gjorde honom oduglig som bågskytt. Men Yarri är


Carn Gasadaer
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
10'
20'
30'

stor och stark och en mycket effektiv utkastare när det behövs. Elmericel tillhörde en grupp flyktingar från Gondor som kom hit under pesten. De lämnade henne här eftersom hon blev sjuk. Alla trodde att hon fått pesten, men hon blev frisk och har vuxit till sig och blivit en mycket vacker ung kvinna. Hon är mycket söt och snäll men inte särskilt intelligent. Yarri ser till att gästerna inte besvärar henne.

Roggowen är en utbygdsjägare som leder byns försvarsmilis. Normalt är han mycket effektiv och klartänkt, men den senaste tidens problem har drivit honom till gränsen av en nervkollaps.

4.6 CARN GASADAER

4.6.1 KARTA ÖVER OMRÅDET

1. **Stigen från Bor Lath**
2. **Träskområde.** Här kan det finnas en eller två hummerbaggar (25% risk per halvtimme). Ett litet buskage med ifelrosor växer här intill.
3. **Bäckådra.** Krusbärsbäcken är nästan upptorkad så här års.
4. **Liten kulle.** I dess södra sida finns en grotta som är lätt (SRR: +10/EDD: ±0) att upptäcka. Det är ännu lättare att se att det har bott troll här nyligen.
5. **Krusbärsbuskar.** Här i gläntan ligger buskarna som latha gärna skördar.
6. **Stenpelare.** Nära mitten av gläntan finns en 150 cm hög pelare med inhuggna bilder som verkar föreställa något slags djur.
7. **En stor fläck med jordgubbsplantor** finns nordöst om krusbären.
8. **En smal sträng av taggiga björnbärsbuskar** skiljer jordgubbarna från krusbären. Bakom buskarna ligger fem blåaktiga stenar av samma sort som de i kumlet, delvis nedgrävda i marken. De är alldeles för stora och tunga för att flyttas utan grävning och hävstänger.
9. **Sydväst om de blå stenarna** (se **8**) finns en fläck där marken är täckt av mossa och ormbunkar, vilket sticker av från omgivningen. Annars är marken i skogens gläntor mest täckt av gräs.
10. Vid bortre änden av den här **gläntan** ligger två användbara spadar bredvid ett smalt men djupt hål i marken, som ser nytt ut. Om man inte söker igenom den här gläntan ordentligt är det absurt svårt (SRR: –75/EDD: –20) att upptäcka dem. Se vidare kartan över Maellins fogu (4.6.3).
11. **En rad tallar** ger gott skydd för den som vill iaktta kumlet utan att synas.
12. Öster om kumlet finns en stor samling **björnbärsbuskar**. Fler är spridda runt omkring.
13. **Träskområde.** Så här års är marken ganska torr, men om man belastar ytlagret med mer än 25 kilos tyngd trampar man förmodligen genom det ned i ett grunt lager illaluktande gyttja.
14. Lucro och Hullob (se 4.8.2 och 4.8.3) har planterat några **ifelrosor** utanför sin dörr.
15. **Carn Gasadaer.** Ett tio meter högt kummel av stora, oregelbundna, uppstaplade stenar. Den smala stapeln ser inte särskilt stabil ut, men har motstått tidens tand. Det är mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5) att upptäcka en svag strimma av rök som tränger ut om trollens eldstad är igång (se nedan).
16. **Ingång** till kumlet (se nedan).
17. **En dunge hasselträd.**
18. **Djurstig** som trampats upp av rådjur och leder till Nakna kullarna. Latha känner till den men använder den sällan.

4.6.2 INUTI CARN GASADAER

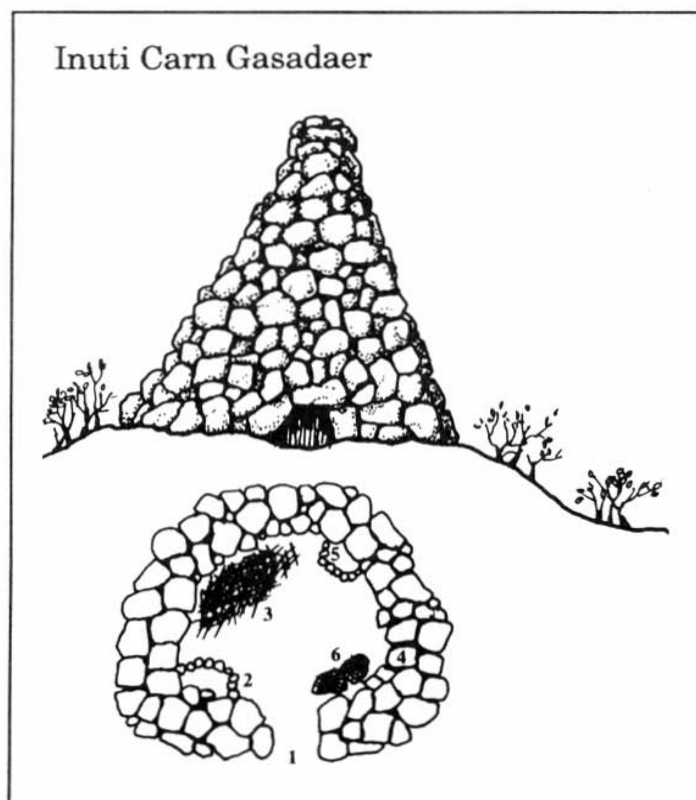
1. **Ingången till kumlet** ligger i en liten sänka i marken, en och en halv meter djup och tre meter bred, på södra sidan. Till vänster finns en primitiv fallgrop som är lätt (SRR: +10/EDD: ±0) att upptäcka. Den är bara 150 cm djup men i botten finns spetsade pinnar som är bestrukna med ifelros-saft (SRR: 3 st spjutattacker +15, gift om skadorna blir allvarliga/EDD: 3 spjut som har CL 8 att träffa, särskilt slag utlöser giftet).
2. **Trollens eldstad.** De är inte särskilt försiktiga med elden, så det är 40% sannolikhet att rök kommer ut upptill i kumlet.
3. **Stor trave med fuktiga, illaluktande grenar** som trollen använder som säng. Om de kommer ihåg att hålla vakt på dagen (50% chans) sover det ena trollet här medan det andra vaktar. Om inte, är det 90% risk att ett troll och 45% risk att båda trollen är vakna och sysselsatta med att leka med sin mat eller sina skatter.
4. **Stort klippblock** i sidan av kumlet. Det är

svårt (SRR: –10/EDD: –2) att se att stenen flyttats regelbundet. Bakom den finns trollens skatt: en magisk dolk (SRR: +5/EDD: +1 på CL och skada), två doser darsurion, en dos suranie, 360 ks, en knytnävsstor oslipad bergkristall värd 20 gs, och en liten hjälm av dvärgsmide som kan kasta besvärjelsen Skuggvarelse över bäraren tre gånger per dag (EDD: besvärjelsen MÖRKERVÄG E1).

5. Trollen har staplat upp stenar till en **vattenbassäng** på golvet, och tätat den med fett. Den som dricker av vattnet blir våldsamt illamående (SRR: –50 i 1-2 timmar, inget motståndsslag/EDD: –12 på alla SMI- och FYS-baserade färdigheter). Intill bassängen står en stor otät hink.
6. **Två vildsvin** hänger här för att bli möra. Det ena är lagom ruttet för trollen, det andra är tillräckligt färskt för att kunna ätas.

4.6.3 KARTA ÖVER FOGU MAELLIN

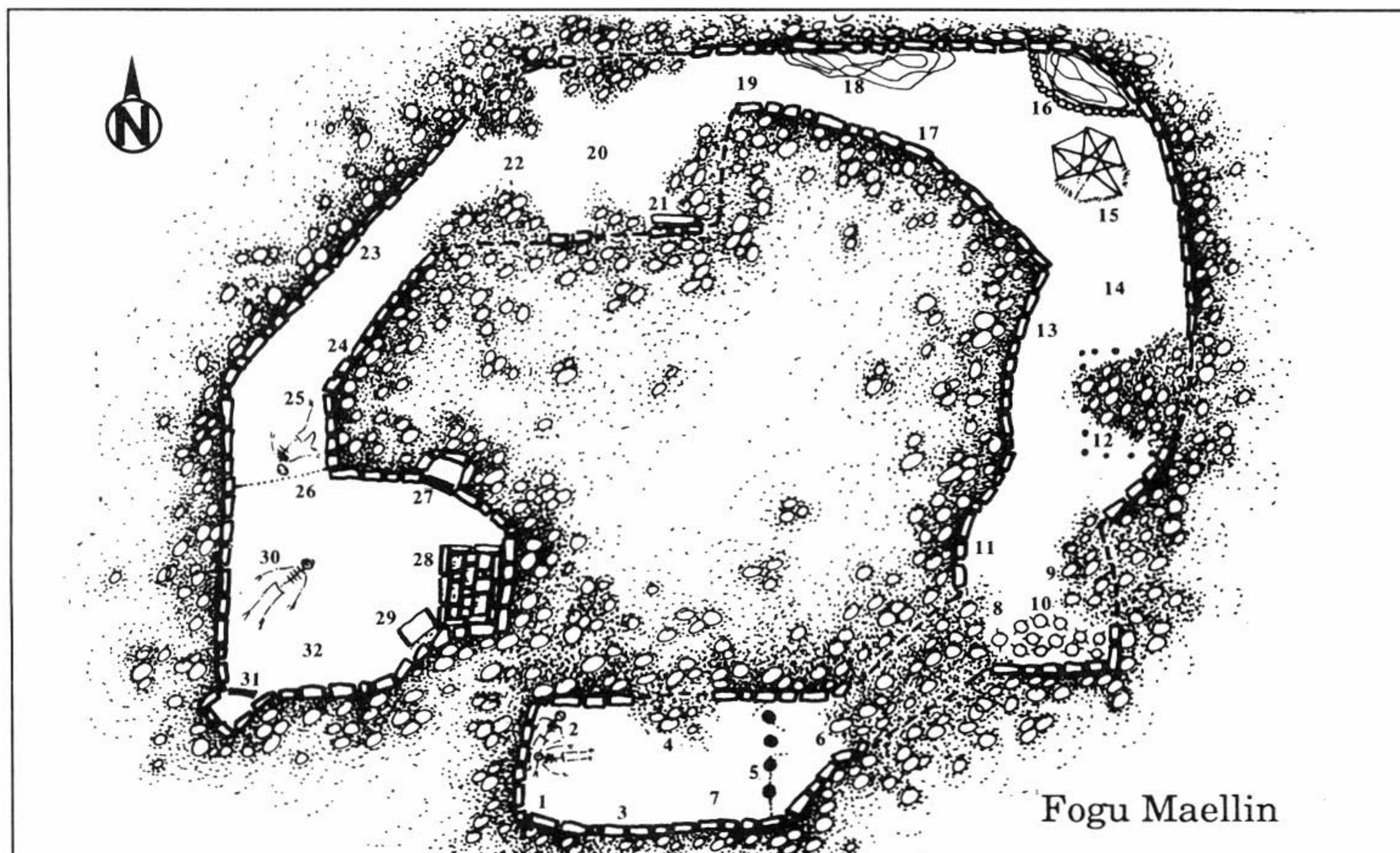
1. **Hålet** vid **10** på kartan 4.6.1. Det är 2,7 meter djupt och leder ned i ett rum som är 18 m långt, 6 m brett och 1,8 m högt. Golv, väggar och tak är gjorda av stora, grovt hopsatta stenblock av blåaktig skifferliknande sten. Stenarna mäter i genomsnitt 1 x 3 x 0,3 meter, men storleken varierar kraftigt.



2. I hörnet mitt emot hålet ligger **två storväxta, döda dvärgar**. Liken är animerade genom nekromanti och går till anfall så fort någon passerar linjen som beskrivs vid **5** nedan. Kallin och Furin har varit döda i över en månad. Den högra kroppen bär ringbrynja och en kraftig, styv läderhuva. Båda är +5, men man måste ha mycket stark mage för att ta bort dem från den ruttnande kroppen och göra dem rena. (Görs detta innan liken går till angrepp är det 66% chans att det omintetgör animeringen.) I dvärgens ruttnande hand finns en fin dolk (+10), men hjaltet är brutet och måste lagas innan bonusen tillämpas. Den vänstra dvärgen bär en mjuk läderrustning som är förstörd. Hans kortbåge och pilar är avbrutna, men pilspetsarna skulle ge +5 om man monterade dem på nya pilar. I hans ficka finns en nyckel av silver. Tyvärr går den till en liten ask som Kallin lämnade hemma i Moria. Ett perfekt ITF-kast kan ge upplysningen att nyckeln inte har något med äventyret att göra.
3. På högra väggen, 3 meter från hålet, finns **en fälla** som är svår (SRR: –10/EDD –2) att upptäcka. Den utlöses om golvstenen framför den belastas med mer än 20 kg. Ursprungligen sköt fällan en armborstpil genom ett hål i väggen, men tydligen har dvärgarna utlöst den. Det enda som händer om man kliver på stenen är att det hörs ett skarpt metalliskt klick.
4. **Väggen här har rasat in.** Stenar ligger nedfallna på golvet, och den nedrasade jorden går ända upp till taket.
5. **Fyra pelare** av förgylld marmor står tvärs över rummet. De är en meter höga, och förbundna med en gyllene kedja som har sträckt sig från vägg till vägg. De tre pelarna till vänster har dock välts omkull och kedjan är avbruten mellan dem. Själva kedjan är 5 cm i diameter, och vid ungefär var trettionde centimeter sitter en blyplåt med oläsliga skrivtecken. Noggrann inspektion visar att guldet bara är bladguld, men det finns ändå tillräckligt för att vara värt omkring 40 gs.
6. **Här finns ännu ett ras**, mycket värre än det vid **4**. Det är svårt (SRR: –10/EDD: –2) att upptäcka att röken från facklor och ljus sugs in mot raset, vilket indikerar att det finns ett till rum bortom det. Alla försök att gräva visar snart att det krävs mycket

omfattande arbeten för att komma igenom, och alla utom de mest fantasilösa grävare kommer att leta efter en annan ingång.

7. **Den mindre demonen** som lämnats för att vakta fogun materialiserar sig här för att koordinera försvaret med de animerade dvärgarna. Demonen angriper även om dvärgkropparna har oskadliggjorts.
8. Andra sidan av **raset** vid **6** ovan. Det är mycket enklare att gräva sig ned genom taket här än att ta sig igenom raset.
9. **Ännu ett ras.** Gräver man sig ned här sparar man mycket tid eftersom takstenarna redan rasat ned.
10. **Tolv stycken 60 cm höga urnor** av lergods med handtag. Ursprungligen innehöll urnorna vin och var målade i glada färger, men vinet har sedan länge dunstat bort och färgen flagnat av. Det är mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5) att se att färgen har bränts bort av eld.
11. **Fälla,** likadan som den vid **3** ovan men fortfarande laddad. Skjuter en förgiftad +25 (EDD: CL 7 att träffa) lätt armborstpil. Tyvärr är giftet inte längre verksamt.
12. På högra sidan har det funnits ett trästaket som inneslutit ett område på 6 x 6 meter. Inhägnaden täcks nu till största delen av **ett stort ras**.
13. **Ännu en fälla**, likadan som **11**.
14. Bortom raset vid inhägnaden sluttar golvet ned mot ett **rum** som är 210 cm i tak och mellan 6,5 och 9 meter brett.
15. **En sjuuddig stjärna** vars spetsar förbundits till ett heptagram har varit målad på golvet med gul färg. På den närmaste sidan saknas färgen mellan fyra av uddarna. I stället för färg finns där ett drygt 3,5 meter långt svart spår, där själva klippan har bränts sönder.
16. **En liten cistern,** fortfarande fylld med grumligt, odrickbart vatten. Skräp från flera mindre ras gör det svårt att få ut vattnet snabbt.
17. **Ännu en fälla** likadan som **11**, men här har det funnits tillräckligt med fukt för att delvis hålla giftet verksamt. Om armborstet träffar måste offret slå motståndsslag mot ett första nivåns gift (EDD: giftstyrka 8) eller bli medvetslös i 1–10 timmar. Det är helt omöjligt att väcka den drabbade före tidens utgång, om man inte använder magi.
18. Här är golvet **översvämmat** av vatten som sipprat in genom väggarna. Vattnet är bara 10 cm djupt och går att dricka, fast det smakar svavel.
19. På andra sidan översvämningen sluttar golvet upp och takhöjden återtar sina normala 180 cm, medan rummet smalnar av till 3 meters bredd.
20. **Kammare.** Det kan ha funnits andra rum på båda sidorna här, men stora ras gör det omöjligt att avgöra med säkerhet.
21. Här kan man ta sig in cirka 3 meter mot väggen mellan två ras. Längst in finns en bokhylla av sten med fem hyllor från golv till tak. På tredje och fjärde hyllan ligger resterna av söndermöglade böcker. Bland dem finns **Yeshs förbjudna bok**, som kan kännas igen på sina järnbeslag. Tar man med resterna till rätt person kan man få en belöning för beviset på att denna avskyvärda bok verkligen är förintad. Bakom den översta hyllan finns ett lönnfack som är mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5) att upptäcka. Det är låst och försett med en fälla, men mekanismen är så rostig att den inte fungerar. Det är extremt svårt (SRR: –30/ EDD: –10) att öppna facket. Inuti finns en skål med torkad gul färg och en opal värd c:a 40 gs. De andra hyllorna är tomma.
22. Här är det mest sannolikt att **Eldebeths ande** visar sig, se 4.8.5.
23. Maellin Lothedhel var inte särskilt bra på **fällor**. Här är ytterligare en av samma sort som **11**, men Maellin har inte laddat den ordentligt, och den avfyras enbart om man försöker desarmera den men misslyckas.
24. En av **stenarna** vid den här kröken påminner om ett troll som står och väntar i bakhåll. Men det är bara en naturens nyck.
25. När man kommer runt det här hörnet kan man höra de plågade skriken från **Maellins ande**. Alla måste slå mot nivå ett på motståndstabellen. Den som misslyckas rusar skräckslagen ut ur fogun. Väl ute i det fria återhämtar sig den drabbade snabbt och kan övertalas att återvända, men måste slå ett nytt motståndsslag nästa gång han passerar hörnet. (EDD: Slå på skräcktabellen med –2 på tärningen.)
26. **En förgylld kedja** likadan som den vid **5** är spänd över fogun på tolv försilvrade pelare. Kedjan är intakt. Det totala värdet av metallen är c:a 30 gs. Alldeles framför kedjan ligger det förbrända skelettet av en kvinnlig alv. Intill det ligger fyra klumpar av guld och silver som kan ha varit mäktiga



magiska föremål. Nu återstår bara metallvärdet, omkring 6 gs.

27. Maellins skattkammare. Extremt svår att hitta (SRR: –50/EDD –15). Låsen är mycket svåra att dyrka (SRR: –20/EDD: –5). Innanför dörren finns en fälla: en åttonde nivåns försteningsruna (den som misslyckas med motståndsslaget (EDD: PSY mot 17) förlamas i 1 timme per 5% misslyckande) som är mycket svår (SRR: –30/ EDD: –10 på ett SMI-kast) att undvika. Inne i kammaren finns fyra hyllor. På den översta står sex stora läderpungar som en gång innehållit sällsynta örter. Av örterna återstår bara damm. Den andra hyllan är tom. På den tredje hyllan ligger prydligt staplade mynt: 160 ss, 440 ks i tredubbel storlek (det blir svårt att växla dem ens mot vanliga 1 ks-mynt), samt 260 mynt av elektron, en legering av guld och silver (värda 6 ss per styck, men man får antagligen högst 2 ss för dem på landsbygden). På den fjärde hyllan står sex små flaskor av elfenben, vars innehåll har avdunstat. Flaskorna är dock vackra och kan säljas för omkring 6 ss. Här finns också en alvkappa och ett par alviska stövlar, och en stav som kan kasta en Osynlighet (3 m) två gånger om dagen (EDD: OSYNLIGHET E5).

28. En dubbelsäng av sten (!). Sängkläderna har sedan länge multnat bort.

29. Byrå av sten, i samma stil som sängen. De fina textilier som en gång förvarades i lådorna har reducerats till trasor av myriader generationer mal. Den nedersta lådan har en dubbel botten som är svår (SRR: –10/ EDD: –2) att upptäcka. Under den ligger en +10 magisk (EDD: +2) stridsklubba, som är demondräpare (SRR: +20/EDD: +4, mot demoner).

30. De jordiska kvarlevorna av **Maellin Lothedhel**. Skelettet är så förbränt att det bara återstår en svag kontur på golvet av benen på golvet. Det är mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5) att upptäcka skelettresterna. Det är denna "kropp" och inte eldfantomformen av Maellin som måste "släckas" för att hans och Eldebeths ande ska få frid.

31. Toalett. Gångjärnen är mycket rostiga. Öppnar man dörren är det 50% chans att den faller av, vilket resulterar i en +10 krossattack (EDD: 2T4 skada).

32. Här är det mest sannolikt att **Maellins eldfantom-form** visar sig. Se avsnitt 4.8.6.

4.7 UPPGIFTEN

Det primära målet är att sätta stopp för hemsökelserna i Bor Lath. Uppdraget är svårare än det ser ut, men belöningarna är goda.

MOTIVERA SPELARNA

Vi antar att rollpersonerna kommer nedför Mebdenspåret, på väg mot Saralainn, antingen av personliga skäl eller därför att ryktet säger att det finns lönsamt arbete för äventyrare i huvudstaden Sudúri. De kommer så småningom till Bor Lath och går in i handelshuset. Där kan de träffa ortsbefolkning som beter sig mystiskt och lockar deras nyfikenhet — det verkar som om något underligt är i görningen. Ett noggrant genomfört besök av den listiga och paranoida Eldebeth borde räcka för att få spelarna på kroken om de inte nappar genast. Beroende på sällskapets uppförande och inriktning kan de eventuellt bli inblandade i de lokala politiska förvecklingarna.

HJÄLPMEDEL

Nästan vem som helst av Bor Laths invånare, möjligen med undantag för Elmericel, kan ge en mer än tillräckligt detaljerad skildring av hemsökelsen, och väganvisningar till Carn Gasadaer. Crennan är villig att ställa upp som vägvisare, vilket kan vara till stor hjälp. Men han följer inte gärna med längre än till kumlet. Det är viktigt att spelarna fattar ledtrådarna om eld så att de kan slutföra uppgiften.

HINDER

Motstånd fattas inte. Bybornas uppgivenhet kan vara en liten svårighet, men det första verkliga hindret är den obehagliga växtligheten i Rast Vorn. Ifelrosorna och björnbärsbuskarna gör det ytterst plågsamt att ta sig fram om man vill smyga vid sidan av vägen.

Skulle trollen upptäcka sällskapet, vilket inte är särskilt sannolikt, är de rätt lätta att besegra. De är enbart farliga om de överraskar ett sällskap som försöker smyga sig fram mot deras bostad nattetid. De enda farliga striderna blir de mot demonen och de animerade dvärgarna, och det enbart om gruppen är svag. Förutom runan är fällorna mest till besvär. Mötet med Maellin och Eldebeth kan bli mycket farligt om gruppen inte har klart för sig vad alvernas andar vill eller om de blir desperata därför att gruppen är för långsam med räddningen.

BELÖNINGAR

Förutom skatterna från Maellins fogu och belöningen för att de drivit bort viskargasten får gruppen 5 gs per styck för trollens huvuden. Lathas tacksamhet kan vara ovärderlig när det gäller att få kontakt med Mebden eller att ta sig längre ut på Rast Vorn om man vill äventyra där. Men den viktigaste belöningen är möjligheten (eller behovet, om någon blir förstenad) att utforska Eryn Vorns hemligheter. De modiga eller dumdristiga som ger sig in i skogens dunkel kan vänta sig kraftigare motstånd och därmed större vinster.

4.8 MÖTEN

När gruppen lämnat Bor Latha på väg mot Carn Gasadaer kan de råka ut för alla eller några av följande konfrontationer.

4.8.1 FARLIGA VÄXTER

Äventyrarna får be en stilla bön att de inte råkar ut för några av de verkligt farliga varelserna som t ex uivinn eller en flock pumor. Ifelrosor och björnbärsbuskar kan räcka som ett smakprov på vad skogen har att bjuda. Björnbärsbuskarna är bara taggiga snår som växer så tätt och är så vassa att de är nästan omöjliga att ta sig igenom. Ifelrosorna fungerar på ett liknande men mer aggressivt sätt. Den bedrägligt vackra ifelrosen växer för det mesta på näringsfattiga platser, men är utrustad för att förse sig själv med gödning. Alla delar av plantan är mycket känsliga för beröring, och försöker slingra sig om alla varelser som råkar snudda vid den, och hålla kvar dem tills de dör. Grenarna är starka och sega, taggarna är svagt giftiga.

4.8.2 HULLOB

Hullob räknas som ett geni bland skogstrollen i Eryn Vorn. Det betyder att han kan räkna till två, känner till nästan tjugo olika ord, använder tillhyggen, och vet att hålla sig undan från solen. Hullob har också ett slags djurisk listighet. Han har valt ut flera lämpliga platser för nattliga bakhåll på vägen mot kumlet, och har etablerat goda relationer med en kråka som han, i ett anfall av uppfinningsrikedom, gett namnet Kra. Kra åtar sig ibland att vakta trollens håla på dagen eller agera spanare på natten. Hullob är smart nog att förstå att trollen står rätt långt ned i näringskedjan i Rast Vorn. Därför har han blivit en mästare i konsten att fly. Han slåss bara om han har klart övertag eller om han inte har någon annan utväg. Blir han överraskad följer han sin första impuls och flyr blint, vilket kan få lustiga följder.

4.8.3 LURCO

Lurco är inte särskilt smart ens med skogstrollens mått mätt, och mebden-folket brukar säga att ett normalt skogstroll är *nästan* lika klyftigt som en ost. Lurco fattar att det gör ont att gå ut i starkt solljus, och ibland minns han sitt eget namn. Han kompenserar delvis dessa intellektuella brister med sin styrka och vildsinthet. Tror han att han han har fångat något ätbart går han bärsärkagång, vilket har lämnat spår på flera träd och stora klippblock i området. På det hela taget är han en avsevärt farligare motståndare än sin förutnämnde kompis.

4.8.4 DAEDHEL

Den lägre demon som har lämnats att vaka över Maellins fogu är vad de kunniga kallar en daedhel eller skuggalv. Den visar sig som den spöklika skepnaden av en 180 cm lång alv, och kan använda besvärjelselistorna Eldens lag, Själens lugn och Ljusets lag till tredje nivån med 12 kraftpoäng (EDD: ELD, LJUS, BLIXT och LÅNGSAMHET; 18 PSY-poäng).

Varelsen är mycket intuitiv men inte särskilt uppfinningsrik. Den angriper inkräktarna precis som den blivit beordrad, oavsett om dvärgkropparna är i funktion eller inte, och den försöker inte att invänta ett lämpligt tillfälle då den kan överraska.

4.8.5 ELDEBETH VISKARGASTEN

Under sin livstid var Eldebeth en bard, och hon levde för Maellin Lothedhel fast han sällan märkte det. Hennes kärlek driver henne att försöka rädda honom trots att hon själv nu kan ge sig av när hon vill. Eldebeth uppträder ungefär som hon gjorde i livet: en högrest, blek, mörkhårig alvkvinna med normalt utseende. Hon bär ljusgröna kläder.

Med hennes bakgrund som bard är det naturligt att hon har manifesterat sig i Bor Lath som ett sjungande spöke, en mara. Århundradens tortyr har gjort henne galen, och hon har för sig att hennes stämband inte är "läkta". Därför talar hon bara i svaga viskningar och kan inte uttrycka sig tydligare än "hjälp honom", "släck elden" eller "han brinner". Hon är vagt medveten om att hennes plågare är lös och kan finnas i närheten, och aktar sig därför noga för att visa sig. Hon är rädd att bli lurad och infångad igen. Det bör vara mycket svårt eller omöjligt att tvinga fram en konfrontation med henne vid Bor Lath.

Inne i fogun vågar hon anta en mer synlig form. Men glädjen över att räddningen kanske äntligen har kommit gör henne ännu mer fnattig och osammanhängande än utanför. Hon inser inte att hennes närvaro uppfattas som ett hot av äventyrarna. Om man angriper henne flyr hon hellre än slåss, men om man försöker lämna fogun innan Maellin har fått hjälp går hon till angrepp. Hon anfaller även om någon går för att hämta vatten.

4.8.6 MAELLIN LOTHEDHEL

Eftersom Maellin brändes till döds och hans ande fortfarande plågas av flammor manifesterar han sig som en lång, vacker alv insvept i lågor från topp till tå. Den här typen av spöke kallas för en eldfantom eftersom elden skapar en verklig hetta. Maellin försöker "omfamna" alla han kan nå. Det är ett svårt hinder för alla som försöker hjälpa honom (hantera omfamning som en eldklotsattack/EDD: som en ELD E2). Om han anfalles fortsätter han med sitt beteende, men han kan inte passera guldkedjan så länge den är hel (se **26** i avsnitt 4.6.3). Både Maellin och Eldebeth regenererar snabbt tills man hällt minst tre liter vatten över kvarlevorna av hans kropp (se **30** i avsnitt 4.6.3).



5 GUMMAN I SKOGEN

Femton kilometer nordväst om byn Bor Lath, långt inne i Eryn Vorn, ligger gumman Coels hemtrevliga bostad. Det finns många berättelser och legender om denna mystiska kvinna långt inne i skogen, men få är sanna och ännu färre är negativa. Hon är den skickligaste örtkännaren av Shil Speriang, men hon umgås hellre med djur än med människor och lämnar inte sin ensamhet annat än i nödfall, när man är i desperat behov av hennes tjänster.

Coel bor i en liten stuga som ligger i en stor glänta långt in i Eryn Vorn, just där Rast Vorns högländer plötsligt stiger upp. Coel lever på bär, nötter och honung från sina bin. Hon har gjort sig till vän med djuren i grannskapet, och de skyddar henne från skogens faror.

Inte ens Coel känner till att klipporna ovanför hennes hem en gång var platsen för den viktigaste järngruvan i Rast Vorns lilldvärgkoloni. Coels djuriska vänner har berättat att det finns en "stor grotta" i klippan. Platsen övergavs för flera hundra år sedan på grund av malmens dåliga kvalité, bergets osäkra stabilitet och lilldvärgarnas begränsade skicklighet i gruvdrift. Helt nyligen har emellertid någon annan bestämt sig för att flytta in i den gamla gruvan.

Äventyrare som har varit med om äventyret vid Carn Gasadaer kan ha sina egna skäl för att besöka Coel. Men det finns andra goda skäl. Crennans lillasyster Caylin har stark medkänsla och drabbades därför särskilt hårt av viskargasten. Den lilla flickan försökte komma undan genom att proppa in bivax i öronen. Nu har det visat sig att vaxet har skadat hennes trumhinnor, något som bara Coel kan bota.

Om inte äventyrarna själva har listat ut sanningen om fogun kommer Fyn op Lath att hjälpa dem när de berättar vad de råkade ut för där. Han drar slutsatsen att det måste ha funnits någon mycket starkare och farligare varelse där, som nu kan vara lös i trakten. Fyn uppmanar alla att söka efter denna varelse. I den jakten kan det vara klokt att anlita Coel. Hennes vänskap med djuren är ovärderlig.



5.1 SLP

5.1.1 BYBORNA

Använd beskrivningen av Bor Laths invånare (kapitel 4), med följande ändringar. Eftersom det tar ett tag innan byborna vågar tro att hemsökelsen verkligen är över, är de flesta inte särskilt pigga och entusiastiska. Särskilt Ries op Lath är fortfarande deprimerad. Hans bror Fyn däremot hämtar sig rätt fort, och propagerar ivrigt för att allt måste ställas till rätta.

Clyn, som var en av de minst drabbade, är förvånansvärt samarbetsvillig. Han varken gråter över spilld mjölk eller missar några nya möjligheter. Skulle en expedition till Coel lyckas kommer Ries modlöshet att minska hans prestige, och skulle äventyret misslyckas tänker Clyn skylla allt på Fyn. Crennan är mycket sorgsen över sin systers öronproblem. Han ställer upp som vägvisare, men utan den entusiasm och energi han visat tidigare. Roggowen utbygdsjägaren ställer också upp. Han är fortfarande i dålig kondition och blir lätt uttröttad och förvirrad. Men i en knipa kan han bli en värdefull tillgång.

5.1.2 GUMMAN COEL

Trots att hon är över 90 år gammal är Coel fortfarande en mäktig andebesvärjare. Eftersom hon aldrig har fått någon riktig utbildning är hennes magiska repertoar ganska begränsad, men hon kompenserar för det med tålamod och en naturlig begåvning för att umgås med djur. Men inget av detta hjälpte när den mäktiga demonen slog ned på hennes stuga en sen kväll. Demonen har besatt henne, och hon är nu slav under hans vilja.

Byborna beskriver Coel som en gammal rynkig gumma klädd i en enkel ylleklänning och en lång brun schal. De säger också att hon är ovanligt vital och rörlig för sin ålder. Hennes ögon är djupa, ockrafärgade brunnar som glittrar av liv nästan som alvernas ögon sägs göra. De som känner henne säger att hon är mycket varmhjärtad, men i början kan hon verka tystlåten eller burdus eftersom hon inte är van att umgås med folk. Cenne säger emot och påstår att hon är elak och en gång hotade att förvandla honom till en ödla, och en annan gång att bussa sin björn på honom. De övriga byborna betraktar detta som ett bevis på gamla Coels vett och goda smak.

Alla är överens om att man måste vara försiktig och hänsynsfull när man närmar sig den gamla damen. Man bör vänta tills hon hälsat på en innan man går över hennes lilla bro. Om hon inte syns till trots att man väntat ett tag kan man sakta närma sig huset. Där bör man vänta ytterligare ett par timmar innan man knackar på, eftersom hennes djur säkert har märkt att man kommit och talat om det för henne. Man måste i alla fall vara mycket artig när man talar med henne.

5.1.3 COELS BJÖRN

Coels bästa vän och beskyddare är hennes stora björn. Hon fann honom när han var en liten föräldralös unge, och födde upp honom. Hon har lyckats mycket bra, för trots att han är en vanlig brunbjörn är han lika stor som många grottbjörnar. Han förstår att något är fel med hans matmor, men vet inte vad det är. Träffar björnen en grupp äventyrare kan den mycket väl tänkas samarbeta med dem, om man kan få den att förstå vad gruppen är ute efter. Björnen bör vara misstänksam men också mycket användbar eftersom den delar Coels förmåga att lugna ned hennes bin.

5.1.4 DEMONEN

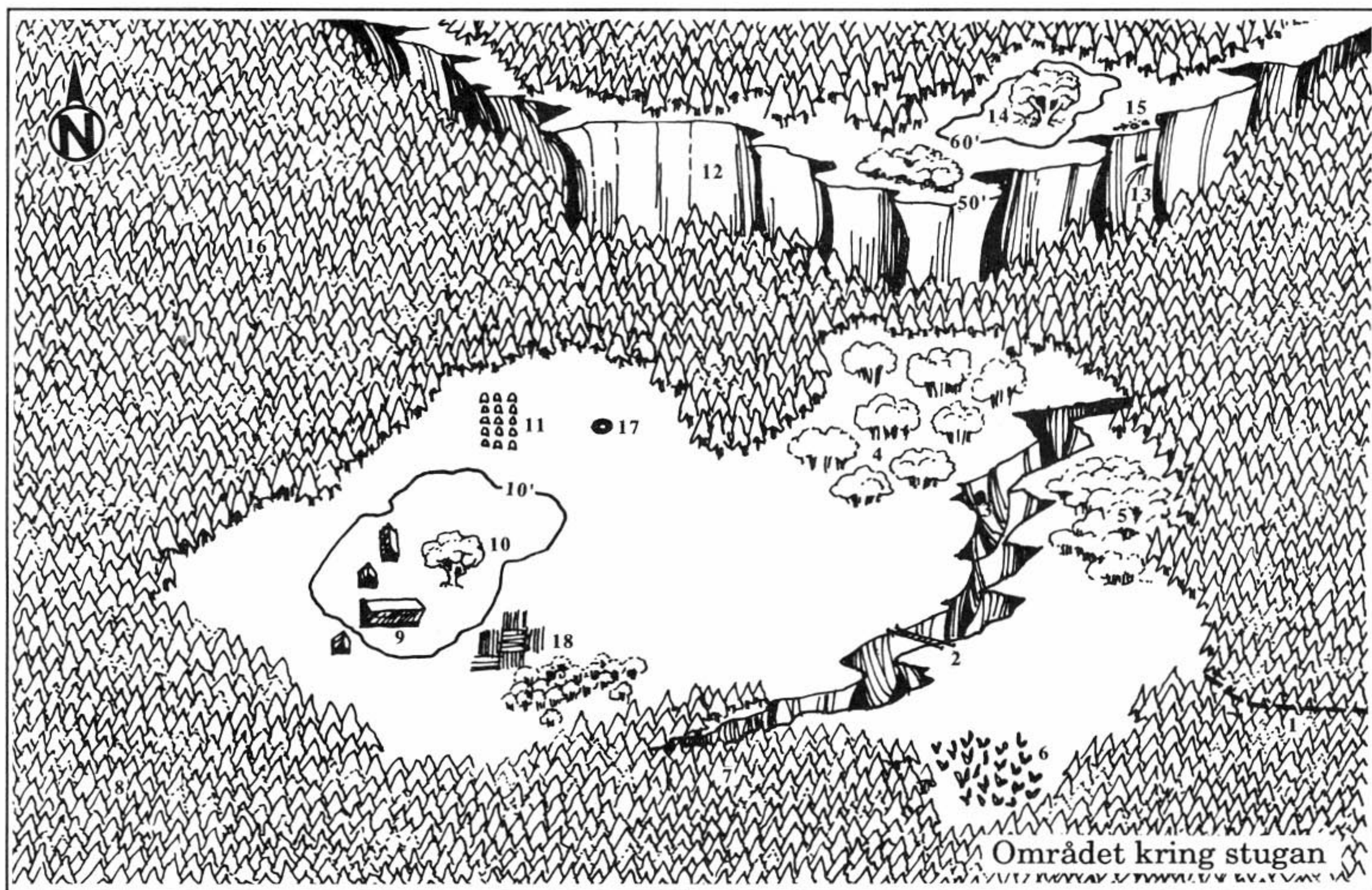
För länge sedan när Maellin försökte frammana en lägre demon (en gorgonaur) råkade han i stället få fram en naurauk, en mäktig elddemon (se avsnitt 4.4.1). Nauraukcn visar sig som en 3,5 meter lång humanoid, helt insvept i flammor förutom de kraftiga klorna som sitter på dess sex kraftiga fingrar. Just det här exemplaret är inte särskilt begåvat och kan "bara" lägga Eldvägg varannan SR och kasta en +30 Eldblixt tre gånger om dagen (EDD: Kasta ELD E4 tre gånger om dagen). På grund av sin bristande magiska förmåga tenderar demonen i stället att förlita sig på sin fysiska styrka.

Efter att ha varit instängd i en fogu i flera hundra år, med bara Maellins och Eldebeths halvt vansinniga själar att leka med, har demonen vissa problem att anpassa sig till livet ute i det fria. De första veckorna gömde den sig och gjorde ingenting. Nu har den hittat en säker bostad i ett djupt schakt i den gamla bortglömda gruvan, och där tänker den ligga och trycka ett tag innan den är redo att ge sig ut och ha "kul". Antagligen går den till angrepp mot äventyrarna redan när de kommer in på den översta nivån, eftersom dess ytterst känsliga hörsel genast avslöjar inkräktarnas närvaro. Om den inte lyckas besegra dem genast flyr den till sin bostad och möter dem där i en sista strid.

5.2 STUGAN

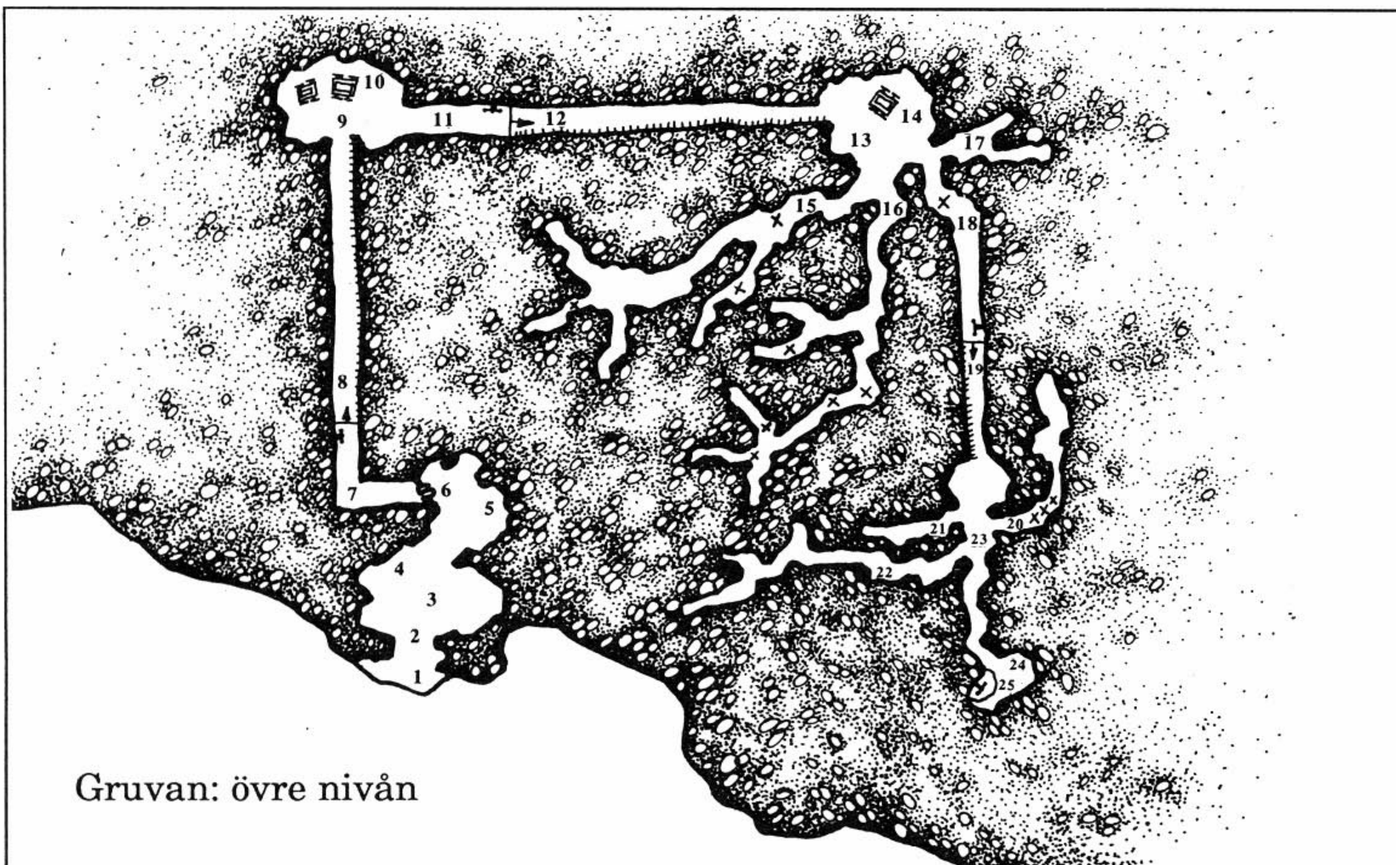
5.2.1 OMRÅDET KRING STUGAN

1. **Stig.** Den här stigen är 15 kilometer lång och leder till Bor Lath. Den slutar vid en glänta, något mindre än ett halvt hektar stor. Tvärs över gläntan löper en 10 meter djup ravin. Till höger (i norr) avgränsas gläntan av en hög klippvägg.
2. **Repbro.** Nära mitten av ravinen är en vinglig repbro spänd mellan fyra stora trästolpar. Bron verkar helt livsfarlig, men det är bara mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5 på ett SMI-kast) att ta sig över helskinnad. Det ser ut som om ravinen fortsätter mycket långt åt båda sidorna, och det är extremt svårt (SRR: –30/EDD: –10) att upptäcka att den faktiskt tar slut alldeles utanför gläntan (om man inte går fram och tittar vid skogskanten). Det är alltså fullt möjligt att



gå runt och slippa använda bron.

3. **Grotta.** Cirka tre meter nedanför kanten på västra sidan av ravinen finns en liten grotta som man knappast kan undgå att märka om man korsar repbron. Det är extremt svårt (SRR: –30/EDD: –10) att klättra ned till den, och väl där upptäcker man att den är bara en dryg meter djup och helt tom.
4. **Hasseldunge.** Här håller en flock vildsvin till. På dagen är det 60% chans att 2-8 vildsvin befinner sig här, på natten är det 75% chans att 4-12 vildsvin är "hemma". Svinen gillar inte andra besökare än Coel, och hannarna kan gå till anfall.
5. **Buskage.** Ett trevligt buskage av dvärgceder.
6. **Buskage.** Ett mindre trevligt buskage av ifelrosor.
7. **Björnens skog.** Här brukar Coels björn hålla till. Det är 45% chans att han är här.
8. **Björnens skog.** Samma som **7**. Är inte björnen på något av dessa ställen lufsar den omkring i skogen mellan klippväggen och gläntan.
9. **Coels stuga.** Till skillnad från Shil Speriangs vanliga hus är den här stugan byggd av sammanflätade grenar och kvistar som täckts med lerklining. Halmtaket är försett med en hög topp. På alla sidorna finns stora fönster, men de är stängda med fönsterluckor som är mycket svåra (SRR: –20/ EDD: –5) att bryta upp. Det finns också tre uthus: ett redskapsskjul, en liten lada och ett duvslag. Alla är byggda på samma sätt.
10. **Kastanjeträd.** Intill stugan står ett majestätiskt gammalt kastanjeträd som är nära 30 meter högt.
11. **Bikupor.** Coel har 15 kupor med skogsbin som lyder hennes minsta vink. Om hon är bekymrad kommer 1-400 bin att känna det på sig och flyga dit för att undersöka. De anländer inom 3-18 SR. Bina surrar omkring men går inte till angrepp om de själva inte anfalls på allvar (fler än 30 dödas), eller om Coel blir fysiskt angripen (inte bara fasthållen). Bina är helt enkelt inte smarta nog att begripa vad det innebär att man håller fast någon. Om Coel själv ger order om det går de förstås till angrepp.
12. **Klippa.** En brant klippvägg reser sig alldeles norr om Coels glänta. Den är i genomsnitt 15 meter hög och svänger skarpt mot nordväst och nordöst. Vill man komma upp utan att klättra måste man ta sig fram genom den väglösa skogen c:a 7–8 kilome-



ter i endera riktningen. Klippväggen är ojämn, och det finns ett par ställen där det bara är mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5) att klättra upp. Att upptäcka dessa ställen är extremt svårt (SRR: –30/EDD: –10), och att klättra upp någon annanstans är extremt svårt (SRR: –35/EDD: –11).

13. Avsats. Någorlunda parallellt med gläntans kant finns här en avsats på klippväggen. Den som har mycket god syn kan ana att det finns en grotta bakom avsatsen (SRR: 101+ på ett ITF-kast/EDD: särskilt slag på Finna dolda ting). Dessvärre är klippan extra brant just nedanför avsatsen, och det finns risk för små ras. Det är absurt svårt (SRR: –70/EDD: –20) att klättra upp här.

14. Huorn. Ovanför stupet finns en glänta som domineras av vad som ser ut att vara en stor silverbok. Det är dock ett vaket träd, en huorn som är full av illvilja mot allt som går eller kryper. Varelsen har mycket lång räckvidd och är listig nog att försöka överrumpla folk. Den gillar att kasta ned saker från klippkanten, men tar 2-6 SR på sig för att lyfta upp sitt offer till de översta grenarna för att få till ett riktigt bra kast. Coel har sövt ned trädet med sina konster, men den magin har nyligen satts ur spel.

15. Hissmekanism. Undersöker man området alldeles vid klippkanten hittar man flera förmultnade timmerstockar och två stora rostiga hjul av järn, som ser ut att ha varit förgyllda. De som har kunskap om metaller och mineral kan dock se att glansen kommer från järnpyrit (kattguld), ett mineral som är vanligt i gruvan.

16. Dummeldorbo. Sedan Coels magi började försvagas har flera dummeldorer kommit hit för att äta av hennes bin. För varje 30 meter man går i skogen är det 15% risk att man möter en eller två dummeldorer.

17. Coels brunn. Gjord av sten och mycket djup. Vattnet är klart och uppfriskande.

18. Bärbuskar. En plantering med flera olika storters buskar, bland annat björnbär. Bären är övermogna och en stor del av skörden har ramlat ned på marken.

5.2.2 GRUVAN: ÖVRE NIVÅN

1. Avsats. Samma som **13** på områdeskartan. Avsatsen är c:a 5 x 2 meter. Det finns två spår i stenen, c:a 5 cm djupa, som slutar ungefär 30 cm från kanten.

2. Ingång. En naturlig grottöppning, c:a 130 cm hög och 3 m bred.

3. Grottans främre rum. Väggarna är naturliga, men spåren fortsätter längre in.

Här och där finns spår av bearbetning i taket, som är ganska slätt och 130 cm högt.

4. **Inskription.** Ungefär 30 cm ovanför golvet står inristat i stenen, med dvärgrunor, "Röda moln med östanvinden". Det är extremt svårt (SRR: –30/EDD: –10) att upptäcka inskriften.

5. **Grottans inre rum.** Spåren i golvet slutar tvärt alldeles där grottan böjer av åt vänster. Den högra väggen bär spår av bearbetning, antagligen från att man utvidgat grottan.

6. **Dold dörr.** I den vänstra väggen alldeles bakom kröken finns en lönndörr som är vansinnigt svår (SRR: –50/EDD: –15) att upptäcka, om man inte har läst inskriptionen vid 4 högt. Läser man upp inskriptionen syns dörrens form och ett litet hål till vänster om den, som lyser med ett rödaktigt sken i en SR. I hålet ska man föra in en stång av något slag och trycka till för att öppna dörren. Gör man det glider den upp inåt. Det är absurt svårt (SRR: –70/EDD: –20) att hitta rätt ställe om man inte läst de magiska orden. Dörren går inte att öppna på något annat sätt. Det är bäst att använda en ickemetallisk stång, annars kommer ägaren att få en allvarlig elektrisk skada av typ B.

7. **Tunnel.** 150 cm hög och 150 cm bred. Spåren i golvet börjar igen så fort man kommit över tröskeln vid den hemliga dörren. Efter 3 meter viker tunneln av åt höger, och spåren svänger runt hörnet.

8. **Lutande tunnel.** Efter 5 meter sitter ett hjul av järn monterat på väggen. Hjulet är 60 cm i diameter och försett med en fals på utsidan — tydligen har det löpt en vajer runt hjulet. Alldeles framför det lutar golvet 45° nedåt. Det är lätt (SRR: +20/EDD: ±0) att hitta de smala fotsteg som finns inhuggna vid högra väggen. Det är svårt (SRR: –10/EDD: –2) att ta sig ned på dem, men bättre än att försöka gå sidledes nedför det lutande golvet, vilket är extremt svårt (SRR: –30/EDD: –10). Tunneln fortsätter nedåt så långt man kan se, vilket kan vara en tankeställare för våghalsar som funderar på att åka kana.

9. **Naturlig grotta.** Sluttningen slutar efter 30 meter i en konisk grotta med en takhöjd på dygt 6 meter.

10. **Vagnar.** I grottan står två korta vagnar med små hjul av järn. Det är de som har åstadkommit spåren i golvet. Försöker man använda vagnarna är det 50% risk att de går sönder på något försmädligt sätt.

11. **Tunnel.** Likadan som den vid **7**, löper åt höger 8 meter.

12. **Lutande tunnel.** Likadan som den vid **8**.

13. **Naturlig grotta.** Ungefär likadan som den vid **9**.

14. **Gruvgång** med flera sidogångar. Ännu en vagn står här, fast den är i ännu sämre skick än de föregående och det är 80% risk att den faller i bitar om man använder den. I vagnen ligger 130 kg järnpyrit. Det kan orsaka stor uppståndelse, se **14** på områdeskartan.

15. **Gruvgång** med flera sidogångar. Gångarna är i genomsnitt 120 cm höga och 80 cm breda, sidogångarna något mindre. På de platser som är markerade med X är taket dåligt uppstöttat, och det är 3% risk för varje person som passerar (både på in- och utgående) att vibrationerna orsakar ett ras. (SRR: +60 högt fall/kross, ger 1-5xskada/ EDD: 5T6 i skada). Man får emellertid förvarning om denna risk genom att det knakar och knirkar i bjälkarna, och faller ned damm från taket. En person med färdighet i gruvdrift eller snickeri, och försedd med rätt material, kan laga ett svagt ställe på 1,5 timmar. Skulle ett ras inträffa är det 1% risk att det helt blockerar passagen. I så fall krävs 7-12 timmars arbete (och en del tur, särskilt om man blir instängd) för att ta sig förbi raset.

16. **Gruvgång** med flera sidogångar. Likadant som **15**.

17. **Gruvgång** med flera sidogångar. Likadant som **15**, men mycket kort.

18. **Gruvgång** med flera sidogångar. Hjulspåren fortsätter nedför den här gången, som leder till en tunnel likadan som 7 och **11**. Området har nyligen reparerats på ett amatörmässigt sätt, och är mycket farligt.

19. **Gruvgång** med flera sidogångar. En likadan ramp som 8, men bara 7 meter lång.

20. **Gruvgång** med flera sidogångar. Likadant som **15**.

21. **Gruvgång** med flera sidogångar. Likadant som **15**.

22. **Gruvgång** med flera sidogångar. Likadant som **15**.

23. **Smal tunnel.** Tunneln och spåren fortsätter inåt, men spåren är grundare än på andra ställen. Takhöjden är bara 120 cm,

och tunneln är också smalare än de andra.

24. Liten grotta. Tunneln slutar i en liten naturlig grotta med välvt tak. Ett järnhjul av samma sort som de andra är fastsatt i taket något till höger om mitten. Spåren svänger av åt vänster och slutar.

25. Fallgrop. Under hjulet finns ett hål som är 150 x 70 cm stort, men belagt med en permanent illusion (17e nivån) så att det ser likadant ut som resten av golvet. Det vore extremt svårt (SRR: –35/EDD: –11) att gripa tag i kanterna om man skulle kliva i hålet. Ett misslyckande medför att man faller 12 meter (SRR: betrakta som ett +40 högt fall med 2xskada/EDD: 4T6 i skada). Förhoppningsvis har någon rep med sig, annars finns det ett i Coels stuga.

5.2.3 GRUVAN: UNDRE NIVÅN

1. Skorstenshål. Hålet i golvet vid **25** på övre nivån utvidgar sig nedåt och utmynnar i en naturlig grotta som är 3 meter i tak. Rakt under hålet finns en pöl med 30 cm djupt vatten. Det gör inte mycket för att dämpa ett fall, däremot kan det dränka den som slagits medvetslös när han ramlade ned.

2. Krök. Den smala grottan kröker av åt vänster. Golvet sluttar kraftigt ned åt höger i ungefär 25° lutning. Större delen av golvet är täckt av mycket gammalt vatten som är 10-90 cm djupt (djupast vid högra väggen). De som inte är naturligt eller magiskt resistenta mot köld börjar förlora 1 skadepoäng/SR efter att ha vadat i vattnet i 10 SR. Det finns en smal torr remsa utmed vänstra väggen.

3. Gruvgång. Här har berget blivit skickligt bearbetat. Gången är solid och golvet är torrt.

4. Gruvgång. Likadan som **3**.

5. Gruvgång. De **X**-märkta platserna är likadana som på övre nivån (se **15** ovan). Det här området är förmodligen det som är i sämst skick i hela gruvan.

6. Lutande gruvgång. Grottan tar slut, men en gång fortsätter framåt och lutar nedåt. Takhöjden är 150 cm och över en sträcka av tre meter är vattnet c:a 140 cm djupt. Sedan lutar golvet upp igen och golvet blir torrt längre fram. Avsnittet är i dåligt skick.

7. Vägskäl. Den högra tunneln innehåller inget av intresse.

8. Vägskäl. Den vänstra tunneln delar sig



Gruvan: undre nivån

efter en liten bit. Den högra leder nedåt och är helt vattenfylld efter tre meter.

9. Gruvgång. Likadant som **3**.

10. Ras. Fem meter bortom **9** har väggen rasat in. Letar man bland stenarna hittar man snart en skosula och några gamla ben från en liten dvärg. Att gräva sig genom raset tar minst två timmar för två personer (fler kan inte arbeta samtidigt). De som är ihärdiga nog att forcera hindret belönas med att hitta en fin ringbrynja (+10) som passar en liten dvärg eller en storväxt hob, en dolk (+15) och en stor opal (värd c:a 200 gs), som fortfarande hålls kvar av dvärgens skelett-hand. Söker man igenom tunneln bortom raset kan man också hitta ett huvud till en stridsklubba (+10) och fyra mindre opaler (6-24 gs per styck) som fortfarande sitter inbäddade i tunnelväggen

11. Vattenfylld gruvgång. Om man mot förmodan lyckades driva demonen att fly till sin håla är vattenytan täckt av en simmig grå smet. Tunneln är helt vattenfylld över sträcka på 10 meter, och nära slutet finns en sidogång åt vänster som slutar blint. Det är extremt svårt (SRR: –30/EDD: –10 på ett FYS-slag) att ta sig igenom pas-

sagen i det kalla vattnet, och ytterligare negativa modifikationer bör läggas på dem som inte är resistenta mot kyla eller saknar simkunnighet.

12. **Grotta.** En naturlig grotta en utgång till höger. Takhöjden är 3,5 meter, vilket är precis tillräckligt för att ge demonen manöverutrymme. Det är mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5) att upptäcka att den har ristat in en karta över gruvan och området runt den, på golvet i den här grottan. Det finns skrivtecken på kartan som tyder på att demonen anser Nakna kullarna vara ett mycket intressant område.

13. **Demonens håla.** En massa ben av små och medelstora djur ligger spridda på golvet. En skatt finns gömd i den korta gruvgången som går ut från hålan. Det är saker som demonen tagit med från Carn Gasadaer: en platinaring som är ett +3 jordmagiföremål (EDD: man kan hålla tre extra besvärjelser i minnet när man bär den), en Lyfta-mantel (2 gånger/dag) (EDD: LYFT E5, endast på användaren själv), ett alviskt kortsvärd som lyser med grönt sken när det finns troll inom 30 meter, och två stavar som är förberedda för att göras till bärare av formler. Det finns ännu ingen magi i dem, men om man håller i en av stavarna och lägger en första eller andra nivåns formel på den en gång om dagen i en hel vecka, blir den fullt "operativ".

5.3 UPPGIFTEN

Oavsett om sällskapet ger sig av för att jaga rätt på demonen, eller om de bara vill söka reda på Coel och få hjälp för den lilla flickans öron, så kommer de i alla fall att tvingas konfrontera och förinta demonen. Coel blir inte sig själv igen förrän demonen är död.

5.3.1 MOTIVERA SPELARNA

Det här äventyret är en naturlig fortsättning på det vid Carn Gasadaer. Det kan emellertid också spelas separat, antingen som ett uppdrag att söka hjälp åt Cayleen eller som en jakt på en demon som tros härja i området. I början av äventyret kommer spelarna åter att möta byborna i Bor Lath (se avsnitt 4).

5.3.2 HJÄLPMEDEL

Om sällskapet har lyckats driva ut viskargasten är byborna mycket mer samarbetsvilliga. Den unge spejaren Crennan erbjuder sig att visa vägen, fast han antagligen inte är lika effektiv som tidigare. Roggowen utbygdsjägaren och/eller Yarri munskänken kan också övertalas att delta i expeditionen. De kan bidra med extra muskelkraft för de svåra strider som väntar, särskilt om gruppen är liten och oerfaren. Är spelarna mycket skickliga förhandlare kan de eventuellt också få med sig några av de magiska föremål som Fyn har i handelshuset. Men Fyn är en skicklig affärsman och riskerar inte gärna dessa rikedomar.

5.3.3 HINDER

Det finns inga fällor i det här äventyret, men det är också den enda lättnaden. Uppdraget består av tre delar, var och en med sina egna problem.

Först måste gruppen ta sig fram till Coel och komma underfund med att det är något fel på henne. Detta är visserligen ganska uppenbart, men det är svårare att inse sambandet mellan hennes tillstånd och demonen. Kör spelarna fast på detta kan du låta någon SLP säga "Hon är förhäxad". Med försiktigt spel kan man komma fram till det utan att använda våld. SL bör försöka ge gruppen sådana upplysningar att man undviker våld mellan dem och Coel — inte minst för att en konfrontation med bina och björnen kan försvaga gruppen så att det blir omöjligt att genomföra äventyret.

Det andra problemet är att hitta ingången till gruvan och ta sig dit. Spelarna bör själva kunna lista ut att de bör söka igenom området, och klippväggen blir säkert föremål för deras uppmärksamhet. Huornen uppe på klippan är en farlig motståndare. Med sin överlägsenhet i antal har rollpersonerna ändå goda chanser. Det bästa är förmodligen att använda en rättfram taktik — så många som möjligt hugger in på trädet samtidigt, och hoppas att man kan bedöva det innan hela gruppen är utslagen. Samma teknik kan vara användbar mot demonen.

Det tredje problemet är naurauken i kombination med den riskabelt fallfärdiga gruvan. Förhoppningsvis lär sig spelarna att naturfenomen kan vara minst lika farliga som levande varelser och konstruerade fällor. Slutstriden mot demonen bör inte bli alltför dödlig om

tillräckligt många rollpersoner är i stridbart skick, och utnyttjar sitt numerära övertag. Det viktigaste är att hindra naurauken från att fly till sin håla. Att ta sig ned dit och dräpa den där nere i det iskalla mörkret är inte någon särskilt behaglig upplevelse.

5.3.4 BELÖNINGAR

Fyn op Lath försöker övertyga gruppen att de måste söka reda på demonen och slå ihjäl den, därför att det är enda sättet att slutföra det de påbörjade vid Carn Gasadaer. Hans syfte är att få dem att göra det här utan extra ersättning. Går de på det kommer han att undanhålla belöningen tills de kommer tillbaka med demonens huvud. Om äventyrarna vidhåller att det här är ett nytt uppdrag, ger Fyn med sig och erbjuder sig att belöna dem med en "lämplig summa med tanke på de okända faror ni kan möta". Men inte ens om rollpersonerna kom tillbaka med häxmästarens huvud på ett fat skulle han betala dem mer än 50 gs. Om det här äventyret spelas separat erbjuds rollpersonerna 50 gs, rakt av. Är rollpersonerna ytterst påstridiga erbjuder Fyn som sitt sista bud ett föremål ur sitt förråd av magiska saker.

När (och om) gumman Coel tillfrisknar från sin förhäxning, vilket kan ta ett par veckor, belönar hon förmodligen sina räddare med några av de mest värdefulla och kraftiga saker hon har i sin örtsamling — och den samlingen saknar motstycke utanför metropolen Tharbad och alvernas länder. Spelarna får antagligen ut mer av själva underhandlingarna än av belöningen. Den stora opalen nere i gruvan bör dock vara en god kompensation, om de är ihärdiga nog att finna den. Men den största belöningen ligger i demonens karta, som kan antyda att man bör undersöka Nakna kullarna. Hittar man kartan och nämner den när man kommit tillbaka till byn, får man höra följande berättelse av Ries:

"När jag var en liten grabb berättade min mormor det här för mig, och hon hade i sin tur hört det av sin far, Tam op Lath, som fick höra det av sin mor Ethield, mebdenkvinnan. Mebden är så skickliga i skogskunskap att dom kan gå vart som helst i Eryn Vorn om dom verkligen vill det. Men det finns en del ställen dit dom nog inte vill gå, om ni fattar vad jag menar. Ett av dom ställena är här i östra Eryn Vorn, dit trädmonstren brukade samlas förr, tätt som flugor kring en död hund, fast det är inte riktigt så illa numera. I alla fall tycker det där gamla skogsfolket att dom måste kunna gå vart som helst, så dom har alltid spanare ute och letar efter säkra stigar och gömställen. En gång, det var på Ethields mormors tid, trodde en av dom där spanarna att han hade hittat ett säkert ställe här, i det som kallas Ramradas.

Så spanaren gick och berättade för kungen om det där stället. Där fanns tre små kullar alldeles intill varann, där det inte växte ett enda träd. Och spanaren visste att trädmonstren aldrig gick på ställen där det inte fanns träd, och för att vara säker stannade han där i tre dar för att kolla, men ingenting kom. Han kallade stället för Nakna kullarna. Kungen lyssnade till honom, fast det borde han inte ha gjort. Men han kunde ju inte veta vad som skulle hända.

Sen, nästa vinter, som är den säkraste tiden att resa i skogen, fast ingen tid är väl egentligen riktigt säker där. Nåväl, kungen skickade spanaren och ett gäng av hans släktingar och vänner för att ordna ett boställe där vid Nakna kullarna. Spanaren och elva andra gick iväg och var mäkta stolta, för det var inte ofta man byggde en ny bosättning, men dom kom inte tillbaka till våren. Och det fanns inget att göra annat än att vänta till nästa vinter.

När det började snöa igen, ovanligt tidigt var det det året, skickade kungen sin bästa spanare för att ta reda på vad som hade hänt. Spanaren kom tillbaka med tolv döskallar som han hade hittat vid kullarna, uppsatta på stavar. Och kungen fattade att det inte var trädmonstren som hade varit framme för dom lämnar ju aldrig nåra spår. Och inte var det såna där fåniga fiskare från södra Eryn Vorn heller, för dom tar alltid med sina fångar hem till lägret och äter upp dom, och dom hade lärt sig att inte bråka med gamla skogsfolket dessutom. Så det enda kungen kunde tänka sig var att det kunde vara såna där små råttliknande typer som bor längst ute på slutet av den stora udden. Och kungen kallade ihop sina krigare, och hans drottning var en mäktig häxa, fast hon var snäll för det mesta, och han själv var en... vad heter det... schangtil utbygdsjägare. Så dom gick iväg och letade rätt på råttornas bo och slog ihjäl hela bunten.

Och det visar klart, det säger jag alltid, att man ska ta vad Eryn Vorn erbjuder men inte försöka kapa åt sig mer. Skogen förlåter inte

dom som chansar för mycket. Det är nåt ni allihopa borde tänka på, innan ni går och trampar in i sånt som ni inte klarar av."

Om äventyret med demonen har genomförts med framgång innan berättelsen förs fram, kommer ingen att verka särskilt imponerad. Men ingen av byborna, inte ens Crennan, är villig att följa med ett sällskap som vill utforska Nakna kullarna.

5.4 MÖTEN

Följande personer och saker kommer man antagligen att träffa på i området runt gumman Coels stuga.

5.4.1 GUMMAN COEL

Hur noga de än följer instruktionerna för hur man närmar sig Coels stuga, och hur länge de än väntar, händer ingenting. Inte ens ljudliga knackningar på dörren blir besvarade. När äventyrarna omsider går in i stugan kan de först tro att de kommit försent och att gumman dött. Förhäxningen har påverkat hennes utseende radikalt. Hon ser ut som ett lik, hopsjunken, blek och förtorkad. Ett tomt skal. Ögonen saknar varje glimt av medvetande och stirrar bara rakt fram.

Coel besvarar direkta frågor, men återgår genast till sitt tomma stirrande. Hon avvisar alla erbjudanden om hjälp och säger att ingenting är fel. Hon vägrar också hjälpa gruppen, vad de än ber henne om. Hon säger att de kan ta vad de vill ha, bara de ger sig iväg. Hennes stora samling av sällsynta örter förvaras i flaskor som saknar etiketter. Endast de vanligaste kan identifieras, om man inte har med sig någon som besitter omfattande örtkunskap. Efter några minuter blir gumman allt mer påstridig och kräver att man ska lämna henne i fred. Vägrar de, så tillkallar hon sina bin. Det är en begränsad attack av 100-400 bin, men fler kan tillkallas om det behövs. Som en sista utväg kallar hon på björnen och går själv till fysiskt angrepp. Om äventyrarna kommer tillbaka till stugan efter att ha besegrat demonen, finner de Coel i en lätt koma. Det vore då mycket lämpligt att ta med henne till Bor Lath.

5.4.2 COELS BJÖRN OCH ANDRA HUSDJUR

Björnen håller sig i skogen vid stugan, och



håller utkik efter fiender. Den försöker driva bort alla som inte tar den vanliga vägen till stugan, men går inte till anfall på allvar utom om den blir skadad. Vågar man stå still när björnen rusar fram, stannar den. Den fortsätter att hålla sig i närheten och uppträda hotfullt, men den biter inte. Björnen följer definitivt med gruppen när de går in i stugan. Det hjälper inte att försöka stänga den ute — då krossar den helt enkelt dörren. När sällskapet lämnar stugan följer björnen bara med till skogsbrynet. Om äventyrarna tar med sig Coel följer björnen med vart den än går.

Hur bina beter sig har vi beskrivit i avsnitt 5.2.1, 11. Vildsvinen kan också anses vara kontrollerade av Coel. Normalt ignorerar de människor, men nu är de aggressiva därför att de inte längre känner någon påverkan från Coel.

5.4.3 DET VÄCKTA TRÄDET

Detta livsfarliga monster väntar med att gå till angrepp tills det får ett bra tillfälle, t. ex. när rollpersonerna står och tittar ned från klippkanten. Men dess hat är så starkt att det angriper även om gruppen uppenbart är på sin vakt. Huornens envishet är dess största svaghet. Den älskar att kasta ned saker från



klippan, men får sällan tag på något större än en ekorre eller en kanin. Den har tre grenar som är användbara för angrepp mot folk som står på marken, och använder två av dem för att få tag på den rollperson som står närmast. Sedan vidarebefordrar den honom till högre belägna grenar och bereder sig för ett ordentligt kast. Den tredje grenen används bara för att parera med, utom om en fångad person är på väg att ta sig loss. Varelsen kan skrämmas med eld, men bara om det görs mycket snabbt och bestämt.

5.4.4 NAURAUKEN

Demonen är dunkelt medveten om att något har gått snett vid Carn Gasadaer, och därför har den slutat fara omkring på nätterna och gömmer sig i sin håla hela tiden. När rollpersonerna kommer känner den på sig att Coel är störd, och går därför ut ur sin håla och sätter sig i skorstenshålet och lyssnar. Efter att ha simmat genom den vattenfyllda tunneln behöver den en hel timme på sig för att återställa sina eldkrafter. Det är nästan säkert att den får det innan den möter äventyrarna.

Det blir säkert en del oväsen när rollpersonerna tar sig nedför den första lutande rampen, och naurauken flyttar sig till gruvgång **16** på den övre nivån. Hör den dem tidigare går den till grottan **9** och gömmer sig bakom vagnarna. Den angriper först med sin flammande andedräkt, och förlitar sig sedan på klorna. Kan den fånga tre eller fler av sina motståndare innanför en eldvägg, gör den det. Annars vill den helst spara eldväggar till att täcka en reträtt, eftersom den är stor och har svårt att röra sig snabbt genom de trånga gruvgångarna.

Demonen är inte dum, bara desorienterad av sin oväntade frihet. Att den har förberett sig på att fly är inte ett tecken på feghet, utan beror på att den inte vet vilket motstånd den kommer att möta. Lyckas den oskadliggöra en motståndare var och varannan stridsrunda, slåss den gladeligen till döds. Är dess angrepp inte så framgångsrika, eller om den själv blir allvarligt skadad i början av striden, så flyr den. Under alla omständigheter försöker den fly så fort den har förlorat mer än en fjärdedel av sina skadepoäng. Observera att reglerna om rasrisk gäller även för demonen (se 5.2.2, 15).

6 MÖRKA SKOGENS WOSER

Ries op Laths berättelse (5.3.4) är visserligen inte helt korrekt i alla detaljer, men i grunden är den sann. Längst ut på Rast Vorn bor de sista resterna av det gamla folk som kallas woser (R. "vildmän", S. "drúedain", Wo. "drughu"). Latha kallar dem Daen Fiadach. Woserna hade ett fäste i östra delen av Eryn Vorn som utplånades av beffraen för cirka 350 år sedan. Naurauken var den första som märkte att woserna har återvänt till sin gamla boplats.

6.1 WOSERNAS BAKGRUND

Woserna, de ursprungliga invånarna i Eryn Vorn, var de första som upptäckte och utnyttjade de stora grottsystemen under Nakna kullarna (D. Bein Com) som ligger ovanför deras gamla bosättningar utmed den slingrande ån Vildvattnet (Wo. Fian Fos). Woserna utvidgade och förbättrade grottorna med sin stenmästarkonst, och använde dem som tillflyktsort och förråd. Men främst var platsen ett astronomiskt observatorium som hörde samman med den närbelägna skolan för helare. Trots att woserna höll platsen för helig tvingades de överge den när trädmonstren väcktes till liv under Andra Åldern.

Grottorna stod oanvända i nära två tusen år innan de åter kom i bruk. Woserna på yttre delen av Rast Vorn, som kom dit alldeles före beffraen, var aldrig särskilt framgångsrika. I mitten av TredjeÅlderns första årtusende stod de på höjden av sitt begränsade välstånd. Då splittrades de plötsligt i två bittert fientliga skaror. Efter årtionden av strider fördrevs den mindre fraktionen, som leddes av den ondsinta matriarken Khûn-buri-Khûn. Hon förde sina anhängare till de gamla grottorna, och gav platsen det nya namnet "Darras-ola-Ras" som hon sett på en gammal karta. Hon var en av de sista läskunniga woserna, men inte ens hon visste vad namnets betydde på de gamla daenernas språk.

Khûn-buri-Khûns besegrade anhängare "instängdes", vilket är ett av de värsta straff woserna tillämpar. Inga woser bor frivilligt i grottor, så gruppen degenererade snart i totalt kaos. De förbättrade grottorna på många sätt men kände sig aldrig hemma där. Den massaker som delvis berördes i Ries berättelse var en av Khûn-buri-Khûns sista frustrerade våldshandlingar, innan hon dog. Hennes anhängare skulle ändå inte ha klarat sig särskilt mycket längre, men beffraens hämndaktion påskyndade deras hädanfärd betydligt.

Nyligen har woserna på Rast Vorn drabbats av en serie katastrofer som hotar deras existens. När de sökte efter en lösning på sina problem och en tillflyktsort undan farorna, kom en av deras ledare att tänka på legenden om Khûn-buri-Khûn och hennes boplats. Visserligen är minnet av henne allmänt avskytt bland woserna, hennes namn väcker till och med starkare hat än Beleriands orcher och nordmännens drûgjägare. Men i sin desperata situation valde woserna ändå att söka rätt på den förbannade platsen där hennes gamla kult en gång utövades.

Woser som utvalts att utforska platsen anlände dit alldeles innan problemen vid Carn Gasadaer började. Som man kunde ana har de inte åstadkommit särskilt mycket. De har låtit bli att störa de andra invånarna i trakten, men om någon försöker ta ifrån dem grottorna kommer de att bjuda hårt motstånd. Deras folk behöver någonstans att ta skydd, och alla rikedomar som eventuellt kan finnas kvar i grottorna tillhör woserna.

6.2 SLP

Följande personer och varelser kan man träffa på i de glömda grottorna.

6.2.1 PÔN-ORA-PÔN

Pôn-ora-Pôn är en av de tre överlevande wosiska prästinnorna, och för befäl över expeditionen till grottorna. Hon är en otroligt gammal ondsint andebesvärjare, som fortfarande kan släppa lös avsevärda krafter. Men hon har mist sin ungdoms styrka och skönhet. En gång var hon bland de vackraste kvinnor som levat, men nu är hon fet, argsint och omgiven av dålig lukt. Hennes intelligens är skarp och listig.

Pôn-ora-Pôn har hittat Khûn-buri-Khûns grav, och har använt mycket av sina medhjälpares arbete för att planera de nuvarande invånarnas hädanfärd. Pôn-ora-Pôn är van att behandlas underdånigt, och är inte intresserad av att förhandla med rivaler. Hon sover normalt 20 timmar om dygnet, men kan snabbt väckas och har då imponerande magiska krafter, med tanke på hennes ålder och fetma.

6.2.2 GHÎM

Ghîm för befäl över vaktstyrkan på den här expeditionen. Bland woserna anses han närmast som en jätte med sina nära 150 centimeter. Många tycker också att han är väldigt rå och primitiv, men han besitter ett slags krigarheder. Ghîm skulle hellre dö i strid än tyna bort i en dammig gammal grotta. Han är en farlig fiende.

Ghîm växte upp bland beffraen, och trots att han föraktar dem har han lagt sig till med många av deras "civiliserade" seder. I sin magiska, silverpläterade rustning av sköldpaddsskal och heltäckande hjälm ser han riktigt tjusig ut. Han är beväpnad med en +15 stenklubba och ett +10 spjut.

6.2.3 DHÂN, BURI-JUN OCH BURI-KHÛRNI

Ghîm för befäl över tre elitsoldater som tillhör de bästa woserna har.
Dhân är tämligen typisk. Kort och stadig, ganska gammal, mycket skicklig med sin stenslunga (+5) och rundsköld (+5). Han är brutal och långsint mot sina egna slavar, men lyder order från sina överordnade utan att ifrågasätta. Han bär en fotsid rock av ålskinn.

Buri-Khûrni var spejare tills hans reumatism tog knäcken på honom. Han smiter från sina skyldigheter så mycket han kan, och sover ofta (30% av tiden) när han har vakten. Han är inte längre så stark som förr, men kan fortfarande vara farlig med sina giftpilar.

Buri-Jun är tystlåten och tillbakadragen till och med för att vara wose. Han bor i en annan del av grottsystemet, äter alltid ensam och vägrar ofta tjurskalligt att utföra Ghîms order. Buri-Jun har funderat på att mörda Ghîm, och kan mycket väl försöka sticka honom i ryggen om han får tillfälle under en strid. Woserna tolererar hans beteende därför att han är mycket ung, och har avsevärt större uthållighet än de andra. Han har dock inte tränat särskilt mycket och är bara marginellt farligare än de andra med sin handyxa (SRR: +10).

6.2.4 ARI-GHÂN, OR-LÂN, ARI-LAM, OR-DÎN, OM-BURI-OM OCH OR-PRÂGA

Ari-Ghân och Ari-Lam är äldre utbygdsjägare som assisteras av de gamla spejarna Or-Lân och Or-Prâga. Dessa fyra håller ihop eftersom de alla hade hedervärda och nästan arbetsfria uppgifter hemma, och tycker illa om det arbete som de förväntas göra här. Or-Prâga har övertalat Pôn-ora-Pôn att de måste få mycket ledig tid för att planera ett anfall mot fogun. Den onda andebesvärjaren skulle bli mycket arg om hon fick veta att de inte har gjort ett handtag i den riktningen.

Ari-Lam är den bäste krigaren i gruppen, med sitt blåsrör (+5, behandla som ett lätt armborst, skjuter pilar med ett andra nivåns gift som kallas Pûra (EDD: Giftstyrka 10). Or-Prâga är nästan lika farlig med sin stendolk (+15, ger en Sekundär Allvarlig huggskada). Ari-Ghân är i samma klass med en klubba (+20) och läderrock (+10). Or-Lân däremot kan inte längre svinga sin stenyxa särskilt effektivt.



Om-buri-Om är en ond andebesvärjare av låg rang, i teorin Pôn-ora-Pôns lärling men i verkligheten snarare hennes betjänt. Han hatar henne intensivt sedan många år, men det är först nu han börjat våga göra något åt saken. Om-buri-Om är ytterligt skrämd av Pôn-ora-Pôns besatthet av fogun. I hemlighet har han sammansvärjt sig med Ghîm. Om hon visste om det skulle hon döda honom omedelbart.

Or-Dîn har en gammal oplockad gås med Or-Prâga, trots att de är bröder. På grund av deras fiendskap är han utesluten från broderns vänkrets, och vakterna ser ned på honom och hans "underlägsna" färdigheter. I själva verket är Or-Dîn nästan lika skicklig som Buri-Khûrni med sin spikklubba och bucklare. Eftersom han är något av hackkyckling i sällskapet har han tvingats göra över hälften av det arbete som faktiskt utförts. Or-Dîn är missbelåten och kan tänkas vara illojal.

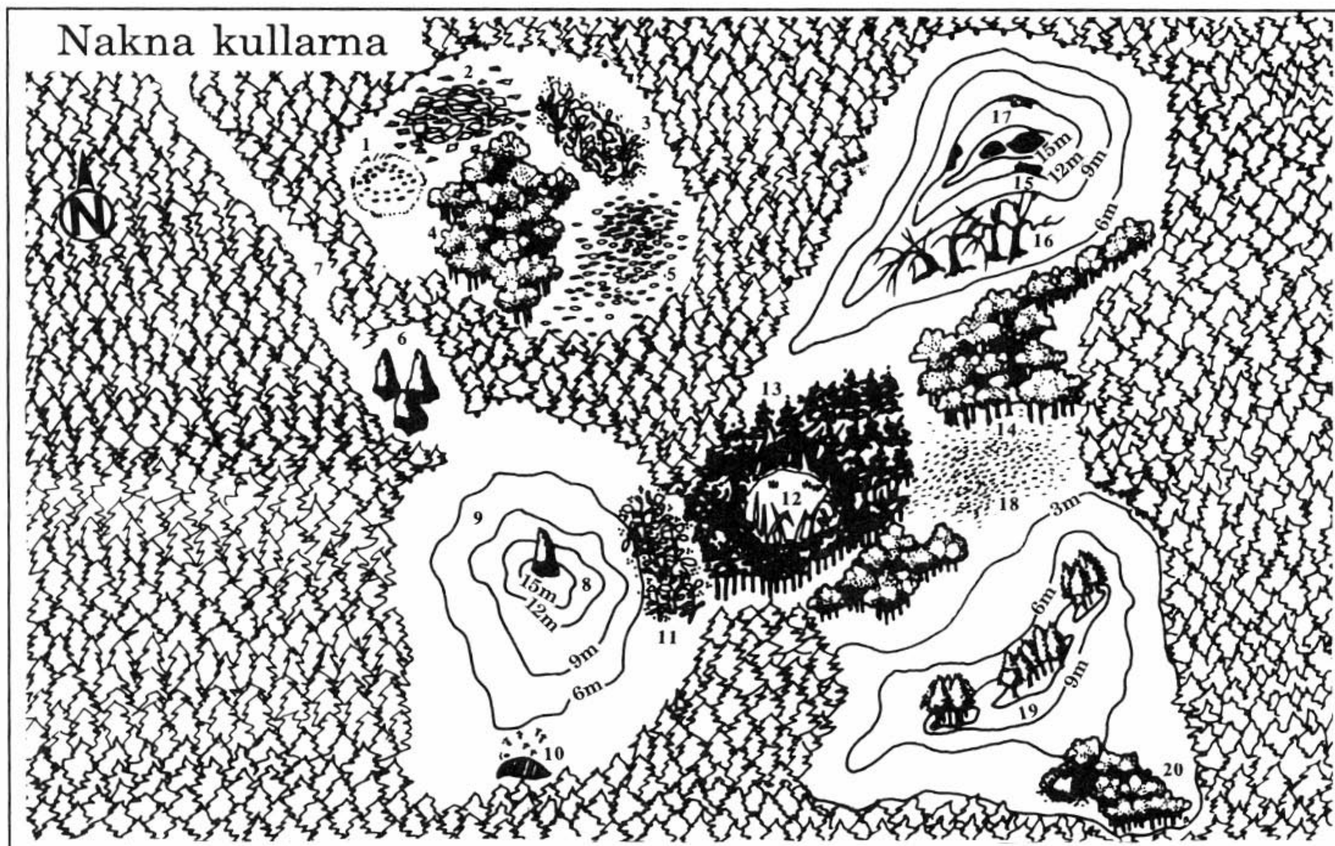
6.2.5 WEDEGOG SNÖTROLLET

Wedegog är ett snötroll från Norra Vildmarken som värvades till häxmästarens armé. Han ingick i den trollbataljon som invaderade Cardolan under ledning av krigsherren Ardagor. Krigsherren skapade ett eget litet "imperium" åt sig i centrala Cardolan. Wedegog utmärkte sig som krigare i hans tjänst. Han tänker långsamt men tar sällan fel, och hans ambitioner är höga. Så småningom insåg snötrollet att han höll på att bli till mer besvär än nytta, och flydde därför till Eryn Vorn efter att i förbifarten ha stulit en kista full med krigsherrens rikedomar. Efter långt sökande hittade han en lämplig bostad i den gamla wosiska fogun. Snart hade han utforskat omgivningarna, och var just på väg att börja stjäla boskap från Bor Lath, när woserna kom. Hittills har de varit för snabba för att han skulle lyckas ta fast dem, men han är fullt sysselsatt med att tänka ut hur han ska få dem att försvinna. Helst vill han att de ska ta vägen genom hans mage.

6.3 NAKNA KULLARNA

6.3.1. KARTA ÖVER OMRÅDET

1. **Ingång.** Ingången till Wedegogs fogu är ett hål i marken, cirka 150 x 180 cm stort, mitt i en liten backe. Hålet ser ut att vara täckt med flera tjocka lager spindelväv, men en närmare undersökning visar att det är ett draperi av en mängd små ben som sitter ihop med kraftig spindelväv. Det fungerar som ett utmärkt tjuvlarm, för det är nästan omöjligt att ta bort det utan att benen rasslar.
2. **Blå stenar.** Åt nordväst från hålet ligger cirka 20 stora flata blåaktiga stenar nedsatta i marken över ett område med 15 meters diameter.
3. **Sluttning.** En liten kulle täckt med krusbärsbuskar.
4. **Rosbuskar.** En stor samling ifelrosor.
5. **Glänta.** Cirka 12 x 15 meter. Ytan är belagd med samma sorts stenar som vid punkt 2, men här ligger de till största delen under marken och bara enstaka hörn sticker upp här och där.
6. **Glänta.** Här står tre bautastenar som är mellan 3 och 4 meter höga. Stenarna är kraftigt överväxta med lavar. Skrapar man bort dem kan man se att stenarna bär primitiva inristningar. Ett mycket bra ITF-slag (SRR: 80+/EDD: Särskilt Slag på Finna dolda ting) ger tolkningen att bilderna betyder att det finns en underjordisk anläggning i närheten.
7. **Stig.** Det här är spåret mot Carn Gasadaer. Alldeles där stigen slutar framför bautastenarna finns en primitiv fallgrop som är lätt (SRR: +10/EDD: ±0) att upptäcka. Går man i den räknas det som en +40 fall/krossattack (EDD: 2T6 skada).
8. **Höjd.** Den här höjden kallas Niach-Suil (D. "Enöga"). På toppen står en likadan bautasten som de vid **6**. Ristningarna har nästan helt nötts bort av tidens tand. Ett perfekt ITF-kast (EDD: Finna dolda ting) ger vid handen att stenens ursprungliga funktion var astronomisk och att den inte har använts på århundraden.
9. **Lönndörr.** Halvstor och extremt svår (SRR: –30/EDD: –10) att hitta. Har man väl funnit dörren är det bara normalsvårt (±0) att hitta en närbelägen spak. Den är dock en fälla, och utlöser ett mindre jordskred uppifrån (SRR: +50 fall/kross/EDD: 3T6 skada). Det verkliga nyckelhålet döljs av en permanent osynlighetsformel, som gör det absurt svårt (SRR: –70/EDD: –20) att upptäcka. Har sällskapet kommit över en så-



dan nyckel som woserna bär på sig, och håller den nära dörren, kommer den att dras till nyckelhålet som till en magnet. Nycklarna är emellertid personliga, och om fel person försöker använa en får han en Allvarlig köldskada typ B. Hittar man nyckelhålet på egen hand är det bara mycket svårt (SRR: –20/EDD: –5) att dyrka upp låset.

10. Grottmynning. Utanför finns spår och avföring från en stor björn.

11. Krusbärsbuskar.

12. Träsk. Ett litet träsk med en stillastående vattensamling i mitten. Det är 65% risk att 1-4 hummerbaggar finns i närheten. Har sällskapet gått fram försiktigt är det 40% chans att de lyckas undvika att dra till sig de stora insekternas uppmärksamhet.

13. Dunge. En medelstor dunge hasselträd.

14. Briarbuskar. En rätt stor dunge briar växer vid foten av kullen.

15. Höjd. Denna höjd kallas Da-Suil (D. "tvåögon"). Namnet kommer av de två stora stenarna på toppen.

16. Döda träd. På södra sidan av höjden står fyra förtorkade träd som ser ut att ha dödats av blixtnedslag. De här träden var en gång huorner, och om någon går fram och undersöker dem noga är det 30% risk att en av dem lyckas samla tillräckligt med energi och illvilja för en sista attack, som dock bara varar en SR.

17. Utkikspost. Den västra av de två stenarna har holkats ur upptill av woserna, och används som utkikstorn. Det finns små titthål åt norr, väster och söder. Öppningarna är svåra (SRR: –10/EDD: –2) att upptäcka utifrån. Utkiksposten är oregelbundet bemannad, och har rollpersonerna varit försiktiga är det bara 10% risk att de har blivit sedda. Har de varit klumpiga, särskilt om de har åstadkommit strider, ökar risken för upptäckt till 40%.

18. Glänta. Marken är stenig, men det är ints samma sorts stenar som vid **2**.

19. Höjd. Wosernas namn på den här höjden är Try-suil (D. "tre-ögon") på grund av de tre dungarna almar som växer på den.

20. Briarbuskar. Väl dold bland buskarna finns ingången till en grotta (150 x 200 cm) som är mycket svår (SRR: –20/EDD: –5) att upptäcka. Inne i grottan bor en familj dummeldorer.

6.3.2. WEDEGOGS FOGU

1. Ingång. Beskrivs vid **1** på områdeskartan.

2. Pelare. När trollet flyttade in var taket nära att rasa in här, och han har gjort klumpiga reparationer så gott han kunnat. Han har helt enkelt staplat upp flata stenar

från golv till tak. Pelarna är ostadiga. Knuffar man till dem eller om man försöker göra något med dem, är det 25% risk att de rasar (SRR: +10 fall/kross/EDD: 1T6 skada), vilket i sin tur ger 35% risk för ett större ras. (SRR: 1 till 2 +50 fall/krossattacker/ EDD: 2T8 skada per ras).

3. **Malvornpelare.** Utan att veta om det har Wedegog lagt in en klump malvorn-malm (meteoritstål) i den här pelaren. Det finns tillräckligt för att framställa 3 kilo rent malvorn, värt upp till 1400 gs, eller för att tillverka ett vapen (SRR: +20/EDD: +5 BV; +1 CL och skada). Tyvärr upptäcker man bara klumpen om man slår 176+ på ITF (EDD: två perfekta Finna dolda ting i rad) eller lägger en Forskning (EDD: IDENTIFIKATION) på just den här pelaren.

4. **Spindelhål.** Här står en gammal ihålig trädstam upprest som pelare. I håligheten bor Wedegogs husdjur, en stor spindel som ger honom hans nät. Spindeln kan gå in och ut genom ett kvisthål ungeför i brösthöjd. Hålet är igensatt med en sten för att spindeln inte ska smita ut. Trollet tror att den spinner mer nät om den är hungrig, och matar den snålt. Själv är han tillräckligt tjockhudad för att vara immun mot dess gaddar, men om någon annan sticker in armen i hålet är det sannolikt att spindeln försöker ta en tugga.

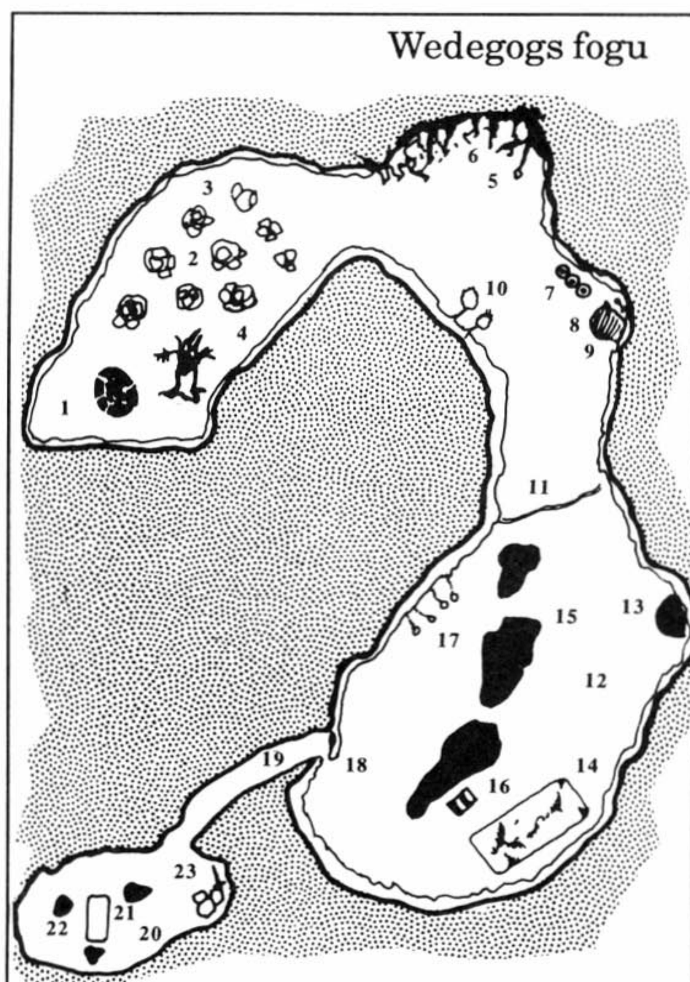
5. **Låg kammare.** Det här avsnittet av grottan är i bättre skick än resten. Golvet har höjts genom att jord rasat ned från taket under årens lopp. Takhöjden är bara 150 cm, utom på ett ställe där det finns ett spår i marken. Tydligen har något stort krupit in och ut där många gånger.

6. **Rasmassor.** Vänstra väggen har delvis rasat in. Det finns omkring trettio intressanta hål och urgröpningar i rasmassorna, men ingen av dem innehåller något av intresse eller värde.

7. **Urnor.** Längre in utmed vänstra väggen stor tre stora urnor av lergods, halvt nedsänkta i golvet. De bär spår av att ha varit målade. De är tomma.

8. **Cistern.** Bortom urnorna ligger en stenplatta som höjer sig några centimeter ovanför golvnivån. Under den finns en cistern för vatten, men den är nästan helt igenfylld med sand och lera. Bara några centimeter slemmigt vatten finns högst upp.

9. **Lös vägg.** Bakom cisternen sitter en lös



sten i väggen. Den är mycket svår (SRR: –20/EDD: –5) att upptäcka. Bakom den finns bara jord, men om man gräver med händerna hittar man en rostig nyckel till wosernas port.

10. **Vildsvinskadaver.** Wedegog har hängt upp kropparna av två vildsvin han fångat. Endast den som är på gränsen till svält (t. ex. en hob som missat båda frukostarna) skulle anse dem lämpliga som föda.

11. **Fälla.** Ett grovt rep är spänt över passagen ungefär en halv meter ovanför golvet. Det går genom en ögla på väggen och är fäst vid ett stort klippblock i taket, som kan rasa ned om man har oturen att snubbla på repet. När Wedegog först utforskade grottan kröp han in på händer och knän för att inte slå i huvudet, och han tänker sig att en fiende som är tillräckligt stor för att utgöra ett hot kommer att ta sig in på asamma sätt. Detta är faktiskt en fälla (mycket lätt +50/ EDD: +5 på Finna dolda ting).

12. **Stor sal.** Golvet lutar brant nedåt efter **11**, så takhöjden är c:a 3 meter i det här rummet. Det är den enda delen av fogun där trollet kan stå rakt utan besvär, så han

tillbringar det mesta av sin tid här. Det är 95% risk att han är här på dagen, 33% på natten. Han jagar eller bara smyger omkring två av tre nätter. Är han hemma, är det 60% risk att han är vaken. I så fall är det 70% risk att han har upptäckt inkräktare som talat högt eller åstadkommit annat oväsen. Sover han är det bara 30% risk att man väcker honom om man talar högt. Är Wedegog beredd på objudna gäster gömmer han sig bakom klippblocken (**15**) för att angripa ur bakhåll. Är han vaken men oförberedd sitter han antingen och räknar sina skatter vid **16** (50%) eller sitter i sängen vid **14** och gnager på ett ben (25%) eller vid cisternen **13** och stirrar i fjärran (25%) medan han muttrar fragment av en gammal berättelse för sig själv. Berättelsen fick han höra av en orch en gång, den handlar om kaniner.

13. **Gammal cistern.** Trollet har rensat ur den här så att den innehåller drickbart vatten.

14. **Säng.** En trollsäng rymmer utan vidare fyra människor. Trots sin primitiva konstruktion och den mustiga doften är sängen rätt bekväm. Emellertid är det inte rekommendabelt att ta sig en lur här. När Wedegog är hemma förvarar han sina vapen under sängen, tillsammans med några ben att gnaga på.

15. **Klippblock.** Tre stora klippblock dominerar rummet. De når ända upp till taket, men går inte genom det.

16. **Kista.** En fin kista av ek, 60 cm hög och 90 cm lång. Låst (mycket svår –20/EDD: –5, att dyrka upp) och försedd med fälla (vansinnigt svår –50/–15, att desarmera). Fällan består av förtrollade alviska rep som flyger ut ur en dubbel botten och utför en +60 stor intrasslingsattack (se Grepp och kast). (EDD: 75% chans att träffa; 1T4 i skada) Repen går inte att skära av med ett vapen som är sämre än +10 (EDD: Magiskt vapen), och släpper inte taget förrän man säger "Släpp tjuven" på quenya. Wedegog kan inte öppna låset, utan tar sig in genom att plocka bort två brädor på baksidan. Han är mycket försiktig när han sätter tillbaka dem, så det är extremt svårt (SRR: –30/EDD: –10) att upptäcka att de sitter löst. I kistan finns 300 stora silvermynt, värda 7 ss per styck, 9 turmaliner värda 4-5 gs/styck (var och en ger också 1 extra kraftpoäng per vecka åt magiker oavsett rike/EDD: +1 PSY åt bäraren, man kan bara utnyttja en bonus i taget), en liten dvärgsmidd speldosa av aluminium värd 40 gs, och 30 ks som trollet nyligen har kommit över.

17. **Kedjor och bojor.** Wedegog brukar hänga upp kött i de här bojorna, som sitter fast med spikar i väggen. Spikarna är mycket rostiga och kan dras loss utan större besvär. En flyende fånge som släpar på kedjorna blir dock hindrad av dem (SRR: –35/EDD: – 6 i förflyttning).

18. **Stor sten.** Bakom stenen finns en lönngång som är extremt svår (SRR: –30/EDD: –10) att upptäcka. Wedegog känner till den här tunneln, men eftersom den bara är 100x70 cm kan han inte ta sig genom den.

19. **Lönngång.** 8 meter lång, slutar i en grovt byggd vägg. Det finns ingen dörr eller annan öppningsanordning. Enda sättet att komma igenom är att bryta ned väggen. Den har 140 skadepoäng (EDD: KP) och är lika svår att skada som +20 plåtpansar (EDD: Abs 10).

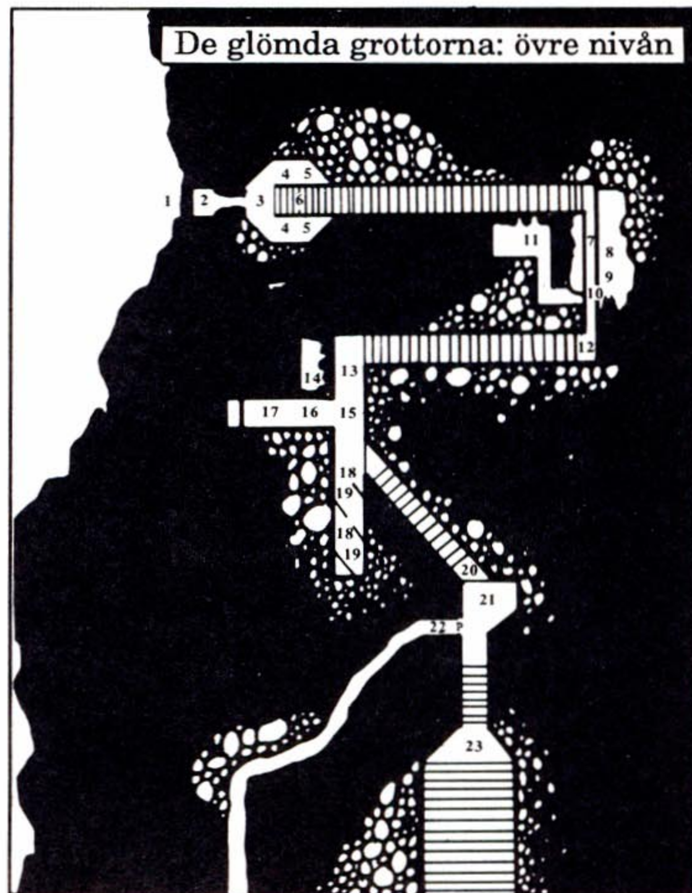
20. **Krypta.** Wosernas mordlystna gamla matriark Khûn-buri-Khûns sista viloplats. Alla som går in måste slå motståndsslag mot en 8:e nivåns besvärjelse eller utsättas för en Allvarlig köldskada typ A. (EDD: Slå motståndsslag mot FROST E3.)

21. **Stenkatafalk.** Khûn-buri-Khûns döda kropp ligger på ett 60 cm högt block av alabaster. Hennes kropp sveptes in i ett skinn från något stort djur, och mumien garvades. Så fort någon kommer in i graven vaknar hennes själ, men gör ingenting förrän hennes kropp angrips eller någon lutar sig över den. Då försöker kroppen att hålla fast den personen och angripa de andra med magi.

22. **Megaliter.** Det här är samma stenar som de vid **6** på områdeskartan. De sträcker sig djupt ned i marken och bildar en grov triangel runt Khûn-buri-Khûns krypta.

23. **Khûn-buri-Khûns skatt.** Extremt svår (SRR: –30/EDD: –10) att hitta. Vid fotändan av alabasterkatafalken finns en svag pilmarkering. Skatten är nedgrävd 90 cm under golvet. Den första fällan är vansinnigt (SRR: –50/EDD: –15) svår att hitta: själva jorden ovanför skatten har blandats med ett sjätte nivåns gift. Den som inte

klarar sitt motståndsslag drabbas av en gradvis försämring av Orienterings- och Iakttagelseslag. Han förlorar 5 poäng per dag, vilket leder till vansinne efter ett par veckor (EDD: Ett missat motståndsslag mot giftstyrka 12 leder till att offret förlorar 1 INT per dag tills INT når 1). Varje hudkontakt med jorden medför ett motståndsslag. Alldeles ovanför skatten ligger en sten med en tionde nivåns +30 geas-runa (har samma effekt som besvärjelsen Uppdrag). Den uppgift offret måste utföra är att mörda wosernas hövding. (EDD: Om den som misslyckas med ett PSY-slag mot 20 på tabellen inte dödar hövdingen inom en vecka förlorar han 2 i en grundfärdighet (vilken är upp till SL). Skatten består av sex stora säckar, var och en med 400 ss. Mynten är i själva verket halvbra förfalskningar. Där finns också en fågelformad amulett som är ett x2 flödesmagiföremål (EDD: ger +4 PSY), en +15 ohelig dolk (betrakta som heligt vapen för Allvarliga skador mot passande "goda" varelser) som återkommer till ägaren två gånger dagligen om man kastar den (EDD: Dolken är +2 mot älvfolk). Dessutom finns ytterligare en stor säck som innehåller 45 stycken oslipade bergkristaller värda 5-200 ss per styck.



6.3.3 DE GLÖMDA GROTTORNA: ÖVRE NIVÅN

1. **Lönndörr.** Se **5** på områdeskartan.
2. **Entrérum.** Hela rummet är belagt med en permanent skuggbesvärjelse som gör det mycket svårt att se att väggarna, golvet och taket är klädda med speglar. Det är 40% risk att en elementaranfallsbesvärjelse som kastas in i detta rum reflekteras mot användaren.
3. **Trapprum.** Mitt i denna grovt uthuggna kammare går en trappa ned.
4. **Fällor.** 180 cm över golvet finns avvaktande ljusblixtrunor (EDD: BLIXT E2) som utlöses om något passerar mellan dem. De är svåra (SRR: –10/EDD: –2) att upptäcka. Det är beffraen som satt dit dem, men woserna är givetvis för små för att utlösa runorna, och har inte lagt märke till dem.
5. **Nyckelhål.** Nyckeln till lönndörren passar i hålen men öppnar inte låsen. Nyckelhålen är i själva verket fällor, extremt svåra (SRR: –40/EDD: –12 på ett INT-slag) att genomskåda. När en nyckel sätts i hålet släpper fällan ut ett litet moln av färglös gas som woserna kallar Hûlkha. Det är 95% chans att gasen enbart påverkar den som håller i nyckeln. Effekten märks inte genast, ty gasen orsakar svårartad svindel i 1-4 timmar. Den påverkade får –75 (EDD: –15) på alla manövrer som innehåller höjder eller balans. Så länge detta 10:e nivåns gift (EDD: STY 18) verkar måste man slå motståndsslag mot det varje gång man försöker sig på en sådan manöver.
6. **Trappa.** Denna flacka trappa går nedåt. Woserna använder stegkanterna för att skrapa leran av skorna.
7. **Avsats och balkong.** Trappan slutar vid en smal avsats som har förbindelse med en 60 cm bred balkong över den första grottan. Det finns inget räcke.
8. **Första grottan.** De svavelhaltiga stalagmiterna och stalaktiterna glimmar hotfullt i fackelskenet.
9. **Stege.** En stege av smidesjärn som går ned 12 meter till botten av grottan. Alla stegpinnarna är rostiga av ålder, och de översta har delvis sågats igenom. Belastar man stegen med mer än 40 kg kollapsar den. Splatt. Fallhöjden är tillräcklig för att ge en +40 fall/krossattack, men det är också 30%

chans att offret faller på en stalagmit, vilket dessutom ger en +80 huggattack (EDD: Normal fallskada + 1T10+1 om offret spetsas).

10. **Lönndörr.** Mycket svår (SRR: –20/EDD: –5) att hitta. Låset är så rostigt att woserna inte bryr sig om det utan använder en kil för att öppna den (kilen ligger på golvet mitt emot dörren). Men om det finns folk i vaktrummet är dörren fastkilad från insidan, och extremt svår (SRR: –30/EDD: –10) att öppna.

11. **Vaktrum.** Ett litet rum med två små skottgluggar ut mot trappan (**6**). De är mycket svåra (SRR: –20/EDD: –5) att upptäcka utifrån. Om woserna är beredda på intrång finns två av arbetarna här, i normalfall är det 30% risk att en person är här.

12. **Trappa.** Nedåtgående trappa, mycket lik **6**.

13. **Tunnel.** En välbyggd tunnel, fast takhöjden är bara 180 cm.

14. **Vaktrum.** Likadant som **11**.

15. **Lucka.** Luckan i taket är extremt svår (SRR: –30/EDD: –10) att upptäcka och har ett nytt lås som är mycket svårt (–20/–5) att öppna.

16. **Lönndörr.** Leder till vaktrummet **14**. Fungerar likadant som **10**.

17. **Hall.** Leder fram till en stor stendörr som är låst (Lätt, +20/±0). Hela hallen är i själva verket en fälla som är svår (–10/–2) att upptäcka. När man låser upp faller dörren över en (+20 stor fall/krossattack med tredubbel skada/EDD: klara ett SMI-slag mot 7 eller ta 4T6 i skada).

18. **Små stendörrar.** De är inte låsta men gillrade som fällor (mycket svårt, –20/–5, att se). När en dörr öppnas kommer ett spjut farande ur ett hål (SRR: +45 huggattack/EDD: CL 10 att träffa), drivet av en stålfjäder. Det är dock 30% chans att mekanismen inte fungerar eftersom den är mycket gammal. Bakom dörren finns bara en slät vägg.

19. **Små stendörrar.** Likadana som de vid **18**, men låsta (medelsvårt, ±0, att öppna) och saknar fällor.

20. **Trappa.** En rätt flack trappa som går uppåt.

21. **Liten grotta.** Dörren är gjord av hasselträ och står oftast öppen. Är woserna beredda på angrepp är dörren stängd med en tvärslå inifrån, vilket gör den svår (SRR: –10/EDD: –2) att bryta upp. I det läget står Om-buri-Om och lyssnar vid dörren. Han flyr så fort han hör någonting.

22. **Lönndörr.** Extremt svår (SRR: –30/EDD: –10) att hitta. Den är inte låst men försedd med en fälla: 5 SR efter att man öppnat den utlöses fallluckan vid **P** (som är mycket svår, –20/–5, att upptäcka). Den som står på den drabbas av en +25 normal fall/krossattack, fast gropen är bara 240 cm djup (EDD: Normal fallskada). Tunneln innanför dörren slingrar sig ända ned till **16** på undre nivån.

23. **Huvudtrappa.** Leder med normal lutning ned till huvudnivån.

6.3.4 DE GLÖMDA GROTTORNA: HUVUDNIVÅN

1. **Trappa.** Här är trappan ned från **23** på övre nivån.

2. **Yttre grotta.** Takhöjden varierar från 120-240 cm, och grottan är naturligt uppdelad i flera mindre avdelningar. Om woserna är på sin vakt ställer vakterna upp sig till strid här, stödda av andebesvärjarna från den inre grottan (**3**). Om inkräktarna har lyckats överraska är det bara 10% risk att en slumpvis vald wose råkar gå förbi här (slå var femte minut).

3. **Inre grotta.** Takhöjd 240-400 cm. Annars likadan som yttre grottan (**2**).

4. **Tunnel.** Delvis naturlig, delvis huggen. Går åt höger från inre grottan.

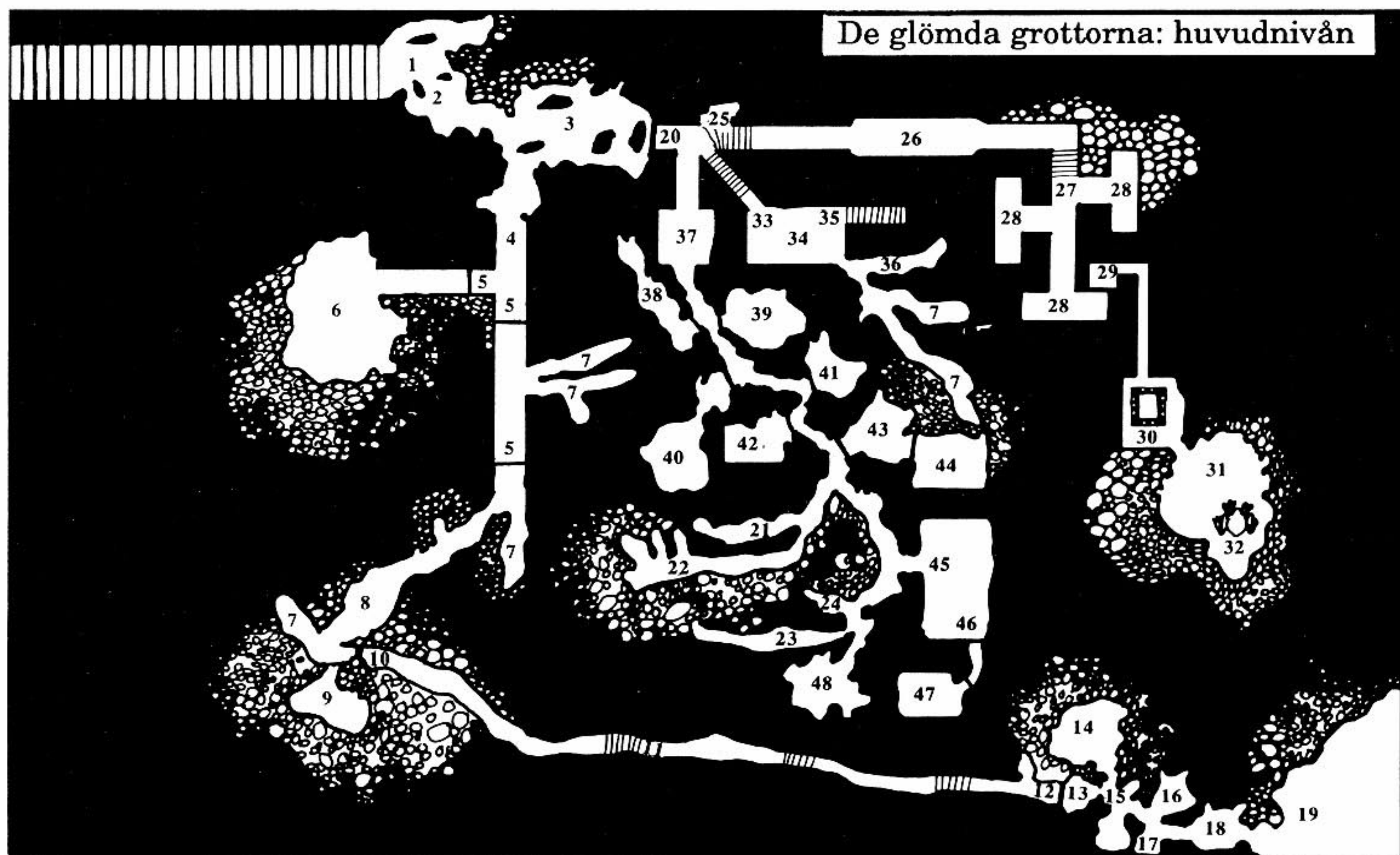
5. **Silverbeslagna dörrar.** De här dörrarna bär inskriptioner som vid närmare undersökning visar sig vara usel poesi. Man kunde tro att det var trollet Lurco som har skrivit dessa taffliga grötrim, men det är faktiskt Khûn-buri-Khûn. Alla dörrarna är låsta och svåra (–10/–2) att öppna. Alla woser bär en nyckel som passar till dörrarna.

6. **Avfallshög.** Här dumpas alla sopor woserna producerar. De som har svag FYS kan eventuellt behöva slå motståndsslag mot illamående.

7. **Gruvgång.** Woserna som huggit gången är småväxta, varför den bara är 150 cm i diameter.

8. **Liten grotta.** Passagen är delvis naturlig, delvis uthuggen.

9. **Buri-Juns rum.** Han förvarar sina tillhörigheter i en hög och sover på golvet. Har han inte blivit kallad i tjänst på grund av ett alarm, är det 85% risk att han är här.



Dörren är likadan som de vid **5**.

10. Stendörr. Dörren är mycket tjock och öppnas genom att hissas upp i taket. Den väger över 350 kg, och woserna använder en domkraft för att öppna den (vilket görs sällan). Domkraften förvaras i **37**. Stenen är inte låst eller försedd med någon fälla.

11. Passage. Leder ned till grottbjörnens håla. Golvet lutar kraftigt, och på en del ställen finns det inhuggna trappsteg.

12. Hemlig dörr. Från insidan är dörren lätt att se, men från utsidan är den vansinnigt svår (–50/–15) att upptäcka. Den är låst, mycket ordentligt (–25/–7), och försedd med en fälla i form av en +40 Ljusblixtruna (EDD: BLIXT E2). Det är 20% chans att runan är täckt av så mycket salpeteravlagringar att den inte fungerar.

13. Liten grotta. Ingången blockeras nästan helt av ett klippblock (vikt 600 kg) som har placerats där för att hindra björnen att ta sig in i grottsystemet. Den har kilats fast inifrån, vilket gör det praktiskt taget omöjligt att bända bort den. Tar man bort kilarna går det relativt lätt att skjuta bort den.

14. Saltschakt. En smal grotta, 4,5 meter hög.

15. Inre grotta. Den här passagen är bara 95 cm hög och väggarna är belagda med salpeter.

16. Björnens ide. Här sover björnen. Under dagen är det 35% risk, och under natten 30% risk, att den ligger här.

17. Björnens håla. Här förvarar grottbjörnen sina gamla ben. Undersöker man benhögen hittar man resterna av vad som ser ut att ha varit en liten, deformerad dvärg. Tillsammans med den finns en +5 spikklubba och en nyckel. I själva verket är det resterna av den wosiske krigaren Khôn som hade oturen att bli uppäten. Björnen är tydligen en skickligare jägare än Wedegog. Björnen är inte här utom när han äter, 5% risk dygnet runt.

18. Yttre grotta. Under dagen är det 30% risk att björnen är här (25% på natten). Annars är den ute och jagar.

19. Ingång till björnens håla. Se **10** på områdeskartan. Öppningen är 210 cm bred och 150 cm hög.

20. Hemlig dörr. Extremt svår (–30/–10) att upptäcka, låst och svår (–10/–2) att dyrka upp, försedd med en fälla som är mycket svår (–20/–5) att desarmera. Dörren öppnas utåt och uppåt mycket snabbt, och kan ge den som står utanför en smäll (+50 normal grepp och kast) om han inte hinner hoppa undan (EDD: 2T6 i skada om man misslyckas med ett SMI-kast).

21. Gruvgång. Leder brant uppåt.

22. Smal grotta. Det här är den vackraste grottan i hela systemet.

23. Gruvgång. Lång och mycket smal (150 cm)

24. Gruvgång. Nyligen huggen.

25. Trappa. En liten trappa som leder uppåt. Större delen av vägen finns en smal avsats ovanför den.

26. Processionssal. Det välvda taket är 280 cm högt och har nyligen målats helt svart. Där salen blir bredare finns fem förgyllda fackelhållare som vanligtvis innehåller tända facklor.

27. Trappa. En liten trappa som leder nedåt.

28. Meditationsrum. De här rummen kan beffraen ha använt en gång i tiden. Pôn-ora-Pôn har låtit måla dem svarta.

29. Lönndörr. Svår (–10/–2) att finna. Den är olåst men försedd med en fälla i form av en 9:e nivåns Förblinda-runa på motsatta väggen (svår, –10, att undvika). (EDD: Ett PERMANENt SIGILL med BLINDHET E4.)

30. Vaktrum. En grotta med 3 meters takhöjd. Själva vaktrummet är inbyggt i grottan och försett med skyttegluggar runt om. Rummet är obemannat, men det är möjligt att woser som har kommit undan från en konfrontation med inkräktare kan fly hit för att gömma sig.

31. Svart grotta. Den här grottan är full av underligt formade droppstenar. Här finns också ett slags ondskefull närvaro som får alla "goda" varelser att känna sig illa till mods. "Onda" varelser har +20 (EDD: +4), "onda andebesvärjare +30 (EDD: +6), och "goda" personer –20 (EDD: –4) på alla färdigheter här inne. Lyckligtvis är Pôn-ora-Pôn inte medveten om detta.

32. Altare av onyx. Altaret är ca 60 x 90 cm, format som en padda, och kraftigt nedsmetat med gammalt blod och andra rester av offer. I altaret finns fyra diamanter insatta, värda minst 400 gs per styck. Den som rör vid altaret får 1-2 Allvarliga stötskador typ D (EDD: 4T6 skada). De enda som kan röra vid det utan att skadas är sådana som svurit att tjäna Morgoth, Världens svarte fiende. Det är inte säkert att det räcker att vara i häxmästarens eller ens i Saurons tjänst. Men Sauron skulle antagligen rikligt belöna den som kunde bevisa att han förstört det här altaret.

33. Trappa. Leder upp.

34. Genomgångshall. Här är det 50% risk varje minut att en wose passerar.

35. Trappa. Leder ned till undre nivån.

36. Ny gruvgång. Det är 50% risk att Or-dîn befinner sig här. Han är då i färd med att gräva, för woserna har planer på att använda de här gångarna som begravningsplats för lägre stående woser.

37. Liten kammare. Här förvarar många av woserna sina vapen, upphängda på spikar. (Avgör vad som finns här slumpmässigt.)

38. Ari-Ghâns rum. Han befinner sig här 45% av tiden.

39. Or-Lâns rum. Han befinner sig här 45% av tiden.

40. Or-Prâgas rum. Det är 45% risk att han är här ensam, och 30% risk att hans anhängare är här tillsammans med honom. Resten av tiden strövar dessa arbetare omkring slumpmässigt i grottorna, halva tiden ensamma, halva tiden tillsammans.

41. Ari-Lams rum. Likadant som Or-Lâns och Ari-Ghâns.

42. Om-buri-Oms rum. Om-buri-Oms plikter åt Pôn-ora-Pôn håller honom upptagen större delen av tiden. Det är bara 25% risk att han är här.

43. Pôn-ora-Pôns förrum. Om-buri-Om är här 60% av tiden.

44. Pôn-ora-Pôns sovrum. Hon är här 95% av tiden, oftast sovande.

45. Vapenförråd. Beffraen brydde sig inte om att plundra de här ynkliga vapnen. Här finns tolv stycken +15 stridsklubbor, lika många ±0 stridsklubbor, fyra +10 dolkar, två +5 rundsköldar och tolv pilspetsar som ger +5 när de fästs på pilar. Det är 60% risk att två av de lediga vakterna finns här när de är vakna.

46. Lönndörr. Lätt (+20/±0) att hitta. Låset är mycket svårt (–20/–5) att dyrka upp. Från början var dörren försedd med en fälla, men woserna har desarmerat den eftersom de tyckte att den var för farlig.

47. Skattkammare. Detta var Khûn-buri-Khûns folks skattkammare, numera är det Ghîms rum. Han sover på en samling av sju säckar som var och en innehåller 100-250 halvdåliga bergkristaller som är värda 1-6 ss per styck. Här finns också 10 stycken 10-kilos järntackor av låg kvalité som han använder till huvudkudde. Ghîm är bara

här när han sover, vilket han gör 30% av tiden.

48. Källgrotta. Här rinner en liten underjordisk källa. Vattnet ger ifrån sig en skarp metallisk lukt som woserna tycker är behaglig. Därför har vakterna lagt beslag på den här grottan som sitt nattkvarter. Två eller ibland tre vakter sover här 35% av tiden.

6.3.5 DE GLÖMDA GROTTORNA: UNDRE NIVÅN

1. Trappa från huvudnivån. Dörren är låst, extremt svår (–30/–10) att öppna men inte försedd med någon fälla. Den är också försedd med tre reglar på den övre sidan. De är i stängt läge.

2. Tunnel. Den är bara 140 cm hög och 90 cm bred.

3. Dörr. Silverfärgad dörr, likadan som **5** på huvudnivån.

4. Rum. Khûn-buri-Khûn förvarade sin omfattande men värdelösa boksamling här. Alla böckerna är så mögliga att de är helt oanvändbara.

5. Underligt format rum. Dörren är av hasselträ. Ingen vet vad rummet har använts till.

6. Hall. Formatet är 180 cm i tak och 150 cm i bredd.

7. Centralhall. Här höjer sig taket till 240 cm.

8. Små tomma rum. Dörrarna är likadana som den till **5**. Förmodligen har det här varit bostadsrum.

9. Huvudtunnel. Viker av plötsligt år vänster.

10. Fallucka. En liten fallgrop i golvet, bara svår (–10/–2) att se, orsakar +20 fall/kross (EDD: 1T6 skada) om den inte upptäcks eller undviks.

11. Tunnel. Den huggna tunneln blandar sig med en naturlig grottgång.

12. Liten grotta. Likadan som **8**, luktar likadant.

13. Sotig grotta. Här låg förut anläggningens kök.

14. Liten bassäng. Vattnet är nästan för kallt för att drickas.

15. Stort rum.

16. Trappa. En smal spiraltrappa som går upp till **22** på övre nivån.

17. Gång. Har huggits ut ur en naturlig grotta.

18. Passage. En kort grävd hall.

19. Kammare. Liknar **12** men är mycket större.

20. Festsal. Ett gemenskapsrum, fullt av bord och bänkar av sten.

21. Tronsal. Fyra rostiga kandelabrar hänger ned från taket, och väggarna har slipats släta så att man kunde bemåla dem med den värsta sortens wosisk poesi.

22. Khûn-buri-Khûns tron. Uthuggen ur blodsten. På baksidan av ryggstödet finns en knapp som styr lönndörren **23**. Knappen har rakknivsvassa kanter och skyddas av en permanent osynlighetsbesvärjelse. De som hittar den genom att treva får en Allvarlig huggskada typ A (EDD: 2T6 skada).

23. Lönndörr. Det är ren rutin (+30/+2) att hitta den, men det enda sättet att öppna den är via knappen på baksidan av tronen.

24. Khûn-buri-Khûns vardagsrum. Den tjocka dörren är av sten och kan stängas till med två reglar som dock inte är tilldragna. Det möblemang som kan ha funnits här en gång i tiden har för länge sedan förmultnat.

25. Khûn-buri-Khûns sovrum. Dörren är likadan som den till vardagsrummet, och inredningen är i samma skick. Men bakom dörren finns en 13:e nivåns runa som är extremt svår (–40) att undvika eftersom golvet är spegelpolerat. Den som misslyckas med ett motståndsslag faller i en djup koma som varar 2 veckor. (EDD: Ett PERMANENt SIGILL med FÖRTROLLAD SÖMN E1.)

26. Mellansal. Dubbeldörrarna hit är förgyllda. Metallen är kanske värd 10 gs.

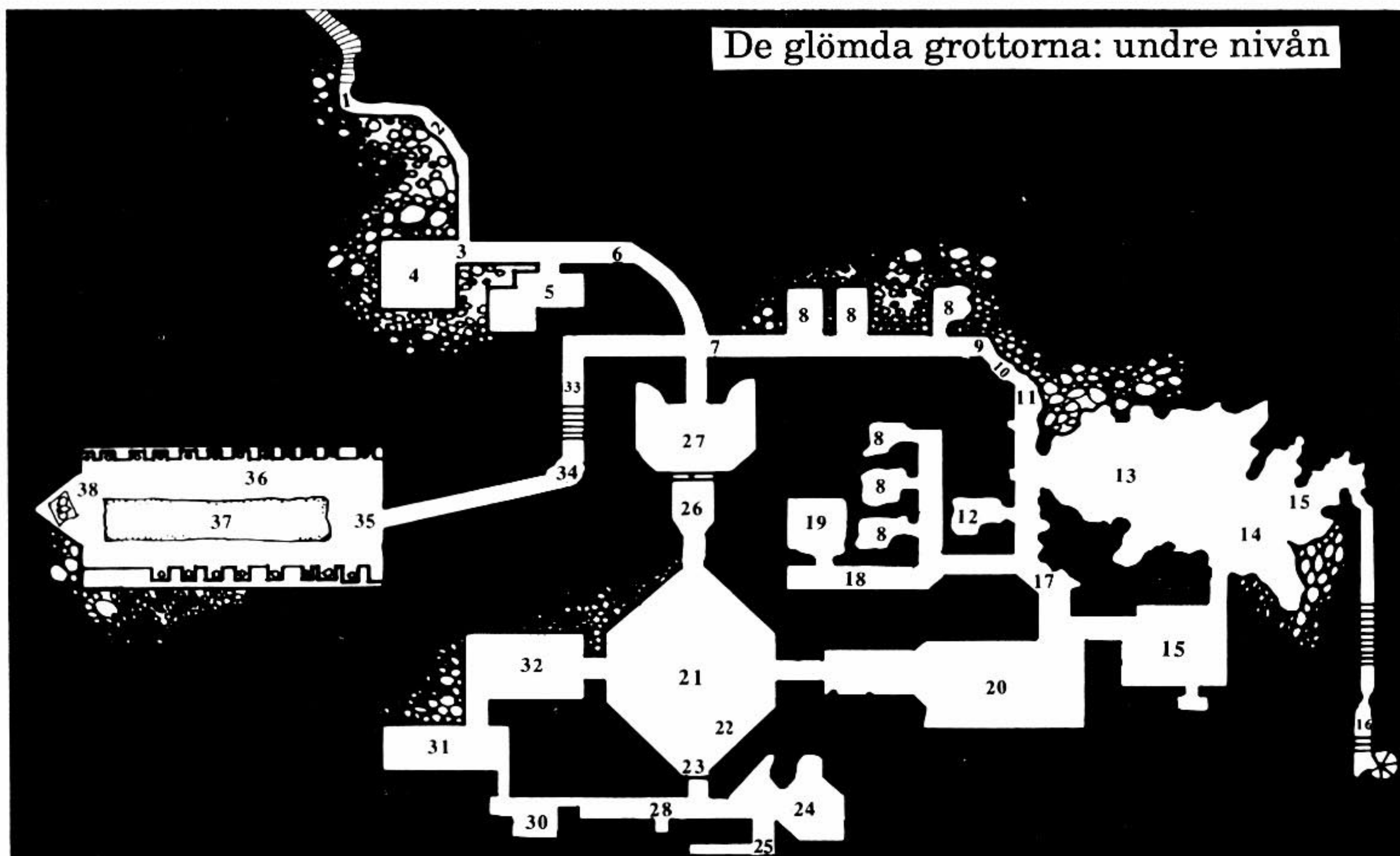
27. Entréhall. Väggarna är täckta med bisarra mosaiker utförda av beffraen.

28. Stor sal. Det inre rummet i Khûn-buri-Khûns svit.

29. Valv. Det magiska låset (EDD: FÖRSEGLA E4) kan endast öppnas med öppningsbesvärjelser från Röja väg-listan (EDD: SKINGRA, KNÄCKA eller ÖPPNA), eftersom lösenordet är bortglömt. Inne i valvet finns ett spö som kan lägga Öppna II (EDD: ÖPPNA) två gånger om dagen, och en slät ring av koppar som kan lagra en besvärjelse på valfri nivå (EDD: Ringens egenskaper är upp till SL).

30. Litet rum. Kanske detta varit ett gästrum. Dörrarna är likadana som vid **8**.

31. Khûn-buri-Khûns meditationsrum. Här utkämpade hennes fyra akolyter sin



sista strid mot beffraen. Segrarna lämnade kvar deras huvudlösa lik, som har legat här sedan dess och sakta mumifierats. Kropparna vaknar till "liv" så fort någon kommer ned på den här nivån, men de går inte till angrepp förrän någon kommer in i rummet.

32. Rum. En liten, privatare version av festsalen vid **20**, med små runda bord och stolar av trä.

33. Trappa. Leder nedåt.

34. Dörr. Likadan som **1**.

35. Dörr. Likadan som **1**, men försedd med sex reglar.

36. Khûn-buri-Khûns folks krypta. De 21 personer som dödades vid beffraens attack begravdes här, i små nischer som huggits ut ur väggarna. Skeletten angriper alla som stör deras gravfrid. Skeletten av tre andra anhängare som dödades utanför grottorna och vilkas lik aldrig blev återfunna och begravda, vandrar då och då omkring vid Nakna kullarna, sökande efter sina fränder.

37. Stenbord. Mitten av kryptan upptas av ett långt stenbord. På det ligger liken efter ytterligare nio av Khûn-buri-Khûns anhängare. Dessa dödades på andra platser, och liken har släpats hit av deras osaliga andar. De är dock mindre farliga än akolyterna.

38. Staty. I en triangulär alkov längst in i kryptan står en staty av en stor, människoliknande figur som nästan helt döljs av ett draperi av rostiga järnkedjor som hänger ned från taket. Noggrann undersökning visar att statyn är av sten och föreställer en wose. De som har goda färdigheter i wosekunskap kan se att det är en pûkelman. Om de vågar ta bort kedjorna kommer de att bli rikligen belönade, för statyn är kopplad till Dhôr-tura-Dhôrs ande. Han var den mäktigaste helare woserna någonsin haft. Pûkelmannen stals från woserna i gångna tidsåldrar när de kämpade mot beffraens ondska. Det var hans kraft och kunskap som blev grunden till den nu utdöda, onda helarkulten bland beffraen. Dhôr-tura-Dhôr blir mycket tacksam om man befriar honom, och visar det genom att omedelbart hela och befria sällskapet från alla skador, förgiftningar, sjukdomar, förbannelser, osv. (Han återuppväcker även döda, motsvarande en 25:e nivåns Livgivning, s. 24 i tabellhäftet. EDD: Sorry, vill ni väcka folk till liv igen får ni nog börja spela SRR.) Han besvarar också en valfri fråga, innan han återvänder till sitt folk.

6.4 UPPGIFTEN

Äventyret bland Nakna Kullarna börjar kanske med tanken att man ska "utforska" (rollspelarslang för plundra) de wosiska ruinerna som man hoppas finna där. Tyvärr är sällskapet inte de första som kommit dit, och deras uppgift blir att eliminera allt det onda som har börjat växa där. Detta är en mycket större uppgift än någon annan som sällskapet har ställts inför i Eryn Vorn. Här växlar också stämningen från ett mysterium som ska lösas, till ett underjordiskt äventyr där man har stor användning av att kunna smyga, gömma sig, dyrka upp lås, undvika fällor och kanske även att kunna förhandla.

Håll dock i minnet att woserna till sin natur är goda, även om de är skygga och främlingsfientliga, och att det bara är den här sekten som har spårat ur.

6.4.1 MOTIVERA SPELARNA

Om sällskapet har spelat igenom alla äventyren i modulen som en kort kampanj, blir färden till Nakna kullarna en naturlig fortsättning på utforskandet av Eryn Vorns hemligheter.

Det går också att spela det här äventyret separat, med några mindre förändringar. Gruppen kommer till Bor Lath precis som i det första äventyret. Där kan de erbjudas en belöning för att leta reda på eventuella överlevande från en grupp spanare som gått till Nakna kullarna men inte återvänt, eller också kan det hända att Wedegog har bestämt sig för att strunta i woserna och i stället göra stöldräder mot byn. Oavsett vilket bör en belöning på 100 gs vara mer än tillräcklig som motivation.

6.4.2 HJÄLPMEDEL

Ries berättelse i kapitel 5 ger många ledtrådar och tips för dem som vill utforska skogen. Den enda bybo som kan tänkas följa med sällskapet är Borru, Clyns son. Den bästa hjälp gruppen kan få i övrigt är de skatter och den erfarenhet de skaffat sig i de föregående äventyren.

6.4.3 HINDER

Många och svåra hinder ligger mellan sällskapet och deras mål. De börjar med de vanliga problemen att färdas genom Eryn Vorn, och kulminerar i en strid mot en hord av odöda. Däremellan finns ett segt troll, en stor och elak grottbjörn, de farligaste av odöda, en potentiellt farlig grupp woser, och flera svåra och dödliga fällor.

För att lyckas måste gruppen undvika de flesta av följande otrevliga situationer: De bör inte låta sig överraskas av Wedegog. De bör undvika att ställas mot Khûn-buri-Khûn om inte hela sällskapet är på plats. De gör klokt i att inte slåss mot förvarnade woser på dessas eget område. De har inte råd att förlora någon på grund av fällor. Nere i underjorden måste de undvika att behöva slåss mot fiender på två sidor. Går de metodiskt och försiktigt tillväga kan de undvika alla dessa problem.

6.4.4 BELÖNINGAR

De ekonomiska belöningarna i det här äventyret är inte överväldigande. Å andra sidan är de inte snåla heller, men det viktigaste är möjligheterna att skaffa sig erfarenhet och förbättra sina färdigheter. Det gör dem bättre rustade för större äventyr på Rast Vorn eller för att delta i de heroiska, lukrativa och synnerligen farliga händelser som sker i västra Cardolan.

6.5 MÖTEN

Följande SLP kommer antagligen att vara rollpersonernas motståndare när de utforskar Nakna kullarna och de glömda grottorna.

6.5.1 WEDEGOG

Wedegogs bristande erfarenhet av att arbeta ensam gör honom till en mycket mindre farlig fiende än han skulle ha varit om man hade mött honom som soldat i häxmästarens trollregemente. Upptäcker han sällskapet först, försöker han att anfalla en eller två som kommit bort från de andra. Han vill ta åtminstone en av dem till fånga, i hopp om att "bli intelligent". Han fjättrar eventuella fångar i bojorna (se 6.3.2, 17).

Om Wedegog fångas i sin fogu slåss han till döds och utnyttjar terrängen maximalt. Blir han överraskad kapitulerar han däremot genast, och skämmer ut sig genom att kräla i stoftet och be om nåd. Han går med på vad som helst. Men Wedegogs största fruktan är att häxmästaren har sänt en grupp jägare efter honom, och oavsett vad rollpersonerna säger kan de inte övertyga honom om att de inte är utsända av häxmästaren. Därför försöker han



fly vid första bästa tillfälle. Inträngd i ett hörn slåss han till döden, men kan han komma undan så springer han sin väg och stannar inte förrän han kommer fram till havet vid yttersta spetsen av Rast Vorn.

6.5.2 ODÖDA

När man kommer in i Khûn-buri-Khûns krypta väntar hon på ett tillfälle att överraska gruppen. Det bästa de kan göra är att gå till angrepp genast. Hon är framför allt intresserad av att döda, så Khûn-buri-Khûn fortsätter att angripa en skadad motståndare även om de andra håller på att slå henne sönder och samman. De lägre odöda har ingen som helst intelligens, och angriper blint alla som kommer in i deras rum. De kan inte koordinera sina angrepp, så ingen behöver slåss mot fler än två i taget. De lägre odöda får inga bonus för flankattacker eller angrepp bakifrån, utom om de står rakt bakom sin motståndare.

6.5.3 GROTTBJÖRNEN

Det här är en mycket tuff björn som anser att allting som är mindre än en huorn är hennes rättmätiga byte. Hon angriper upp till tre personer om hon ser dem först. Är gruppen större än så nöjer hon sig med att iaktta dem. Utanför sin grotta flyr hon om hon förlorat hälften av sina skadepoäng, även om hon håller på att vinna. Inne i grottan slåss hon alltid till sista blodsdroppen.

6.5.4 PÔN-ORA-PÔN

I strid använder Pôn-ora-Pôn sin bonus på Hålla fast så ofta hon kan, och överlåter åt sina underhuggare att ta livet av de paralyserade motståndarna. Hon deltar inte i några anfall utanför grottsystemet. Pôn-ora-Pôn blir så arg över varje intrång att hon går bärsärkagång i 21-40 minuter och sedan svimmar av utmattning. Om rollpersonerna närmar sig sakta kan woserna förlora sin starkaste tillgång. Pôn-ora-Pôn varken ger eller ber om nåd. Blir hon tillfångatagen och det verkar som om hon inte skulle kunna fly, begår hon självmord genom att helt enkelt befalla sig själv att dö.

6.5.5 GHÎM

Ghîm blir ordentligt upplivad om han får slåss. Han har alltid hoppats att få dö som en hjälte i strid, men inte fått några bra tillfällen. Nu har han chansen. Han kastar inte sitt spjut utan inriktar sig på närstrid. Han vill slåss renhårigt, och det är fullt möjligt att han förråder eventuella bakhåll som Pôn-ora-Pôn har ordnat, för att jämna ut oddsen. Ghîm slåss till döds, men instruerar sina män att fly om striden går dåligt.



6.5.6 VAKTERNA

Dhân och Buri-Khûrni är professionella och slåss som sådana, men deras moral stärks om de har övertaget eller om de får angripa ur bakhåll. De är uppfyllda av en känsla av ett oundvikligt och hopplöst öde, och slåss därför till döds. Om striden går dåligt och ingen av dem är aktivt invecklad i närstrid, finns det en chans att deras stridsmoral sviker. Då sätter de sig bara ned och väntar på att bli dödade.

Buri-Jun har däremot en stark livslust, åtminstone jämfört med övriga woser. Han är främst intresserad av att se till att Ghîm dör, och håller sig i bakgrunden tills det sker. Får han möjlighet kan han påskynda denna händelse, om Ghîm vänder ryggen till och ingen annan tittar. När detta mål är uppnått kastar sig Nuri-Jun in i striden med stor energi. Men hans entusiasm tar snabbt slut om han inte får framgång, och går allt emot woserna försöker han fly. Inträngd i ett hörn ger han upp, och kan bli en användbar men opålitlig tjänare.

6.5.7 ARBETARNA

Or-Prâgas lilla gäng kan bli farliga om de är trängda. De är mycket missbelåtna med sin framskjutna position i Pôn-ora-Pôns försvarsplan. Får de tid till det försöker de överge vaktrummen och fly ned till den undre nivån genom den hemliga tunneln. När de väl kommit dit är de osäkra om de ska gömma sig i det gamla köket eller försöka smyga tillbaka upp till huvudnivån och fly via björnens grotta. De fyra ger ingen nåd, men om de ställs inför klart övermäktiga motståndare ger de upp efter att ha slagits några SR för syns skull. Håller man dem fångna blir de sjuka och dör efter bara någon vecka. Om-buri-Om är så rädd för Pôn-ora-Pôn att han inte vågar göra annat än att stanna hos henne och slåss till slutet, även om hon blir medvetslös.

Or-Dîn kan tas tillfånga utan strid om man kommer på honom i vaktutrymmet på kullen Da-Suil. Då förråder han glatt hela sitt folk, för han hatar de flesta av dem. Om han träffar på woser som tagits tillfånga genom hans eget förräderi går han bärsärkagång och försöker döda dem. Om rollpersonerna träffar på Or-Dîn nere i grottorna försöker han smyga sig undan för att motverka Or-Prâgas planer. Konfronteras han med dem kommer han antagligen att anfalla.

6.5.8 DHÔR-TURA-DHÔR

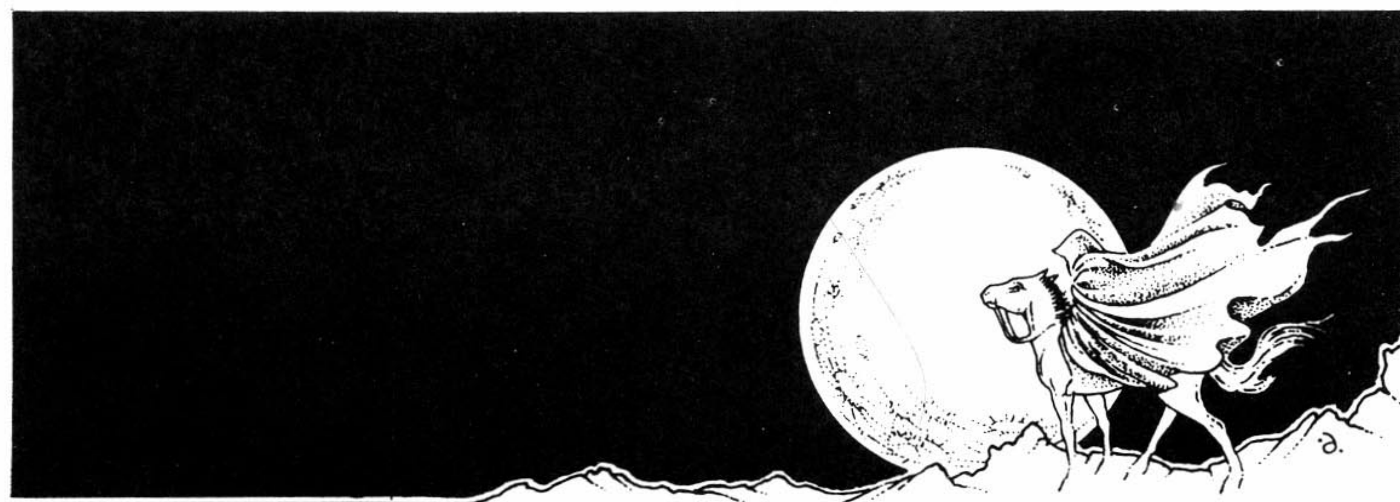
Det har sagts att till och med en mygga skulle kunna döda Sauron, om den bara hade tillräckligt stor tur. Men när det gäller Dhôr-tura-Dhôr gör rollpersonerna klokast i att inte försöka några dumheter — han är av en helt annan rang än de. Pukelmannen visar sig varm och vänlig mot dem, förutsatt att de alla är goda personer. Han botar då alla deras sjukdomar och skador (se 6.3.5, 38). Om det finns onda personer med i sällskapet (onda fångar räknas inte som medlemmar av sällskapet) går Dhôr-tura-Dhôr helt enkelt sin väg utan att säga någonting eller erbjuda någon hjälp. Men när sällskapet kommer ut ur grottorna finner de ett nytt buskage alldeles utanför ingången. Där växer alla de medicinska växter de behöver. De måste dock själva känna igen örterna och veta hur man använder dem. Om de inte gör det, är det inte Dhôr-tura-Dhôrs problem.

7 TABELLER

SLP OCH 'VARELSER' VID BOR LATH (SRR)

Namn	Rang	SP	Rustn.	FB	Sköld	Skydd	Närstr.	Sek./ Projektil	RM	Övrigt
SLP										
Ries op Lath	6	78	HL	15	Nej	Arm-	79sp	49sp	0	Gammal dunländsk utbygdsjägare. Lathas vaih.
Fyn op Lath	5	93	ML	10	Ja	—	90bs	50kb	5	Tålig dunländsk krigare. Handelshusets herre.
Clyn Lath	3	39	ML	20	Nej	—	66sy	43sl	10	Dunländsk spejare. Ries och Fyns rival.
Brennen	2	23	IN	15	Nej	—	27ks	26kb	5	Dunländsk bard. Ries dotter.
Borru Lath	2	28	ML	10	Ja	Ben-	64sh	24sh	0	Dunländsk krigare. Clyns son; bysmed.
Roggowen	4	48	ML	15	Nej	Arm-	54sy	44ab	20	Dunländsk utbygdsjägare. Chef för bymilisen.
Crennan	1	26	ML	35	Ja	—	41sk	26kb	15	Ung dunländsk spejare. Brennens son.
Yarri	4	72	RB	10	Nej	—	88NSt	18lb	5	Nordmannakrigare. Munskänk på Handelshuset.
Elmericel	1	16	IN	10	Nej	—	16do	—	25	Dúnedainsk bard. Serverar på Handelshuset. 2 KP; kan 2 bardlistor till nivå 1.
Cenne	2	37	IN	10	Nej	—	44kl	24kl	10	Dunländsk krigare. Clyns jerl och skvallerbytta.
'Varelser'										
Daedhel	3	48	IN	35	Nej	—	50bs	magi	10	Alvdemon. 12 KP.
Eldebeth	2	70	IN	40	Nej	—	5LSt	spec.	35	Mara eller Sjungande spöke. Sången hindrar sömn, drar 2 FYS/SR i radie av 3 m. Använd tabell AST-10.
Furin	1	25	IN	0	Nej	—	15LSt	—	5	Animerat lik av dvärg. Kallins kompanjon.
Hullob	5	120	HL	35	Nej	—	85sp	60sten	25	Skogstrollspejare. Betydligt smartare än sin kompis.
Kallin	1	23	RB	5	Nej	—	20do	5do	–10	Animerat dvärglik. Ointelligent.
Kra	2	14	IN	50	Nej	—	25LBe	—	30	Kråka. Alltid i sällskap med trollen utomhus; annars 5% chans att träffa på ensam. Om den får syn på RPna är det 20% risk att den varskor trollen.
Lurco	4	140	HL	30	Nej	—	65SKl(2x)	—	15	Skogstrollkrigare. Extremt dum men vildsint. –50 i direkt solljus. Använd tabell AST-10.
Maellin	6	90	IN	30	Nej	—	60NGp	spec.	20	Eldfantom. Drar 1 FYS/SR i 1,5 m radie. Greppar närmaste offer. +50 Eldklotsattack om han lyckas. AST-10.

Not: Förklaringar till vapenförkortningarna finns på ss.23 & 34 i tabellhäftet.
Alla odöda ignorerar 'omtöcknad'- och 'skadepoäng/rd'-resultat.



SLP OCH 'VARELSER' VID BOR LATH (EDD)

Namn	KP	SB	Rustn.	Sköld	Närstrid	Sek/Projekt.	Övrigt
SLP							
Ries op Lath	14	—	NL	—	18 spjut	14 spjut	Gammal dunländsk krigare. Lathas vaih.
Fyn op Lath	16	1T4	L	14 MS	19 bredsv.	14 kbåge	Tålig dunländsk krigare. Handelshusets herre.
Clyn Lath	11	—	L	—	15 str-yxa	13 slunga	Dunländsk jägare. Ries och Fyns rival.
Brennen	9	—	—	—	7 ksvärd	9 kbåge	Dunländsk gycklerska. Ries dotter.
Borru Lath	10	—	L	12 MS	15 str-ham.	9 str-ham.	Dunländsk krigare. Clyns son; bysmed.
Roggowen	13	—	L	—	13 str-yxa	13 l armb.	Dunländsk krigare. Chef för bymilisen.
Crennan	9	—	L	11 LS	10 str-kl.	9 kbåge	Ung dunländsk jägare. Brennens son.
Yarri	15	1T4	RB	—	19 slagsm.	8 lbåge	Nordmannakrigare. Munskänk på Handelshuset.
Elmericel	7	—	—	—	5 dolk	—	Dúnedainsk tjuv. Serverar på Handelshuset.
Cenne	11	—	IN	—	11 träkl.	9 träkl.	Dunländsk krigare. Clyns jerl och skvallerbytta.
'Varelser'							
Daedhel	15	1T6	IN	—	12 bredsv.	magi	Alvdemon. 18 PSY.
Eldebeth	13	—	IN	—	5 näve	spec.	Sjungande spöke. Sången hindrar sömn, och drar 2 FYS/minut i radie av 3 m.
Furin	9	—	IN	—	7 näve	—	Animerat dvärglik. Kallins kompanjon.
Hullob	20	1T6	3 p	—	19 spjut	14 stenblock*	Skogstroll. Betydligt smartare än sin kompis.
Kallin	9	—	RB	—	7 dolk	6 dolk	Animerat dvärglik. Ointelligent.
Kra	2	—	IN	—	7 Bett**	—	Kråka. Alltid i sällskap med trollen utomhus; annars 5% chans att träffa på ensam. Om den får syn på RPna är det 20% risk att den varskor trollen.
Lurco	22	1T6	3 p	—	15 klor†	—	Skogstroll. Extremt dum men vildsint. –10 på alla färdigheter i direkt solljus.
Maellin	15	—	IN	—	14 näve	spec.	Eldfantom. Drar 1 FYS/min i 1,5 m radie. Greppar närmaste offer. ELD E2 om han lyckas.

Noter: *3T6 skada, **1T2 skada, †1T8 skada

SLP OCH 'VARELSER' I STUGAN OCH GRUVAN (SRR)

Namn	Rang	SP	Rustn.	FB	Sköld	Skydd	Närstr.	Sek./Projektil	RM	Övrigt
Coels björn	7	180	ML	25	Nej	—	60SKl	70NSt	10	Försöker skrämmas i första hand.
Huorn	9	240	HL	35	Nej	—	70NGp	80SSt(3x)	–50	'Gp'attacken följs av en 60 SFä om den lyckas. Om den inte kan greppa gör den 3 80SSt mot offer inom 4,5 m. Den rycker inte upp rötterna förrän den förlorat hälften av sina skadepoäng. Använd AST-10.
Gamla Coel	8	71	IN	30	Nej	—	55kl	25sten	30	Gammal dunländsk andebesvärjare: hon använder inte sina 16 KP och 3 listor så länge hon är förhäxad.
Naurauk	11	160	IN	65	Nej	—	150SKl(2x)	magi	15	Lägre elddemon. 2 150SKlattacker varje SR med Allvarliga brännskador. Dubbel skada av köldbesvärjelser. Tabell AST-10.

SLP OCH 'VARELSER' I STUGAN OCH GRUVAN (EDD)

Namn	KP	SB	Rustn.	Sköld	Närstrid	Sek/Projekt.	Övrigt
Coels björn	23	1T4	2 p	—	14 klor 16 kram	—	Försöker skrämmas i första hand. Skada: klor 1T6, kram 2T8.
Huorn	27	2T6	3 p	—	16 nävar (3x)	—	Skada: 1T3.
Gamla Coel	11	—	IN	—	13 träkl.	25 sten	Gammal dunländsk animist: hon använder inte sina 19 PSY och besvärjelser (vilka är upp till SL) så länge hon är förhäxad. Stenen gör 1T3 skada.
Naurauk	16	1T6	1 p	—	23 klor (2x)	magi	Lägre elddemon. 2 kloattacker varje SR som ger 2T6 brännskada. Tar dubbel skada av köldbesvärjelser.

SLP OCH 'VARELSER' I MÖRKA SKOGEN (SRR)

Namn	Rang	SP	Rustn.	FB	Sköld	Skydd	Närstr.	Sek./ Projektil	RM	Övrigt
SLP										
Ari-Ghân	2	32	ML	25	Ja	Arm-	59kl	24do	10	Gammal wosisk utbygdsjägare. 2 KP. Kan en öppen flödeslista till 5:e nivån.
Ari-Lam	3	39	ML	15	Nej	A/B	46sp	56br	10	Gammal wosisk utbygdsjägare. Använder blåsrör. Se 6.2.4.
Buri-Jun	5	78	ML	30	Ja(+5)	A/B	85hb	55br	5	Väderbiten wosekrigare. Använder blåsrör.
Buri-Khurn	4	38	ML	25	Nej	Arm-	69sp	49sp	15	Gammal wosespejare.
Dhân	4	73	ML	35	Ja(+5)	A/B	82ss	52do	0	Wosekrigare.
Ghîm	7	106	ML	40	Ja	A/B	117sk	92sp	5	Vildsint wosekrigare.
Khûn-buri-Khûn	10	130	HL	35	Nej	—	120SGp	100SSt	10	Odöd. 30 KP. Använder "isblixtar". 5 trollkarlslistor till nivå 10, tar x3 skada av värmeattacker.
Om-buri-Om	3	36	IN	20	Nej	—	25st	—	10	Gammal wosisk andebesvärjare. 3 KP. 3 andebesvärjarlistor tillnivå 10.
Or-Dîn	3	60	ML	15	Ja	A/B	64sk	39br	0	Gammal wosekrigare med blåsrör.
Or-Lân	1	22	IN	20	Nej	—	36sy	26br	5	Skröplig wosespejare med blåsrör.
Or-Prâga	3	36	ML	10	Nej	A/B	58do	38do	10	Gammal wosespejare.
Pôn-ora-Pôn	9	60	IN	5	Nej	—	44do	24do	10	Ond wosisk andebesvärjare. 36 KP. Kan 4 andebesvärjar- och 5 öppna flödeslistor till nivå 10.
Wedegog	9	190	HL	30	Nej	(A/B)	100NSKl	65kl	20	Snötrollkrigare. –25 i direkt solljus. Tabell AST-10.
'Varelser'										
Grottbjörn	9	256	ML	40	Nej	A/B	105SKl	85SGp	10	Tyket odjur.
Död akolyt	4	80	ML	30	Nej	A/B	70SSt	—	–15	Odöd. 4 stycken.
Död följeslagare	3	75	ML	20	Nej	A/B	64NSt	—	–20	Odöd. 9 stycken.
Husspindel	2	4	IN	20	Nej	—	20LGr	—	20	Vid Allvarl. skada, MS mot nervgift nivå 2 som paralyserar kroppsdelen 1–4 h.
Skelett	1	25	IN	0	Nej	—	40NSt	—	–10	Odöd. Ointelligent. Antingen 3 eller 23 stycken.

Not: Alla odöda ignorerar 'omtöcknad'- och 'skadepoäng/rd'-resultat.

SLP OCH 'VARELSER' I MÖRKA SKOGEN (EDD)

Namn	KP	SB	Rustn.	Sköld	Närstrid	Sek/Projekt.	Övrigt
SLP							
Ari-Ghân	8	—	L	14 LS	14 trä-kl.	9 dolk	Gammal wosisk stråtrövare.
Ari-Lam	8	—	L	—	11 spjut	13 blåsrör	Gammal wosisk jägare. Använder blåsrör. Se 6.2.4.
Buri-Jun	10	—	L	16 LS	19 hillb.	15 blåsrör	Väderbiten wosekrigare. Använder blåsrör.
Buri-Khurn	9	—	L	—	16 spjut	14 spjut	Gammal wosejägare.
Dhân	10	—	L	17 LS	18 slaga	14 dolk	Wosekrigare.
Ghîm	12	1T4	L	18 LS	22 str-kl.	20 spjut	Vildsint wosekrigare.
Khûn-buri-Khûn	14	1T6	NL	—	22 nävar	—	Odöd. Använder "FROST". Kan PARALYSERING 16, DÖDSHAND 13.
Om-buri-Om	8	—	IN	—	7 trästav	—	Gammal wosisk animist. 11 PSY. 8 valfria besvärjelser.
Or-Dîn	9	—	L	12 LS	15 str-kl.	12 blåsrör	Gammal wosekrigare med blåsrör.
Or-Lân	7	—	IN	—	9 str-yxa	9 blåsrör	Skröplig wosejägare med blåsrör.
Or-Prâga	8	—	L	—	14 dolk	12 dolk	Gammal wosejägare.
Pôn-ora-Pôn	13	—	IN	—	11 dolk	9 dolk	Ond wosisk trollkvinna. 18 PSY. Kan 11 valfria besvärjelser.
Wedegog	21	1T6	NL	—	19 klor	17 klubba	Snötrollkrigare. –5 på alla FV i direkt solljus.
'Varelser'							
Grottbjörn	26	2T6	4 p	—	14 2 klor	Kram	Tyket odjur. Klor=1T6 skada. Träffar bägge kramarna = 2T8 skada/SR.
Död akolyt	12	1T4	L	—	16 klor	—	Odöd. 4 stycken. Kloattacken gör 1T8 skada.
Död följeslagare	11	—	L	—	15 klor	—	Odöd. 9 stycken. Kloattacken gör 1T6 skada.
Husspindel	1	—	0	—	7 bett	—	Vid särskild träff, motståndsslag mot gift STY 8 som paralyserar kroppsdelen 1T4 h.
Skelett	6	—	IN	—	10 spjut	—	Odöd. Ointelligent. Antingen 3 eller 23 stycken.

DJUR (SRR)

VARELSE	Rang	Antal	Storlek	Snabbhet	SP	Rust	FB	Attacker	ÖVRIGT
Brunbjörn	5	1-4	S	N/N	150	ML	20	65SGp/70SKl/40NBe	Mycket revirfixerad. Anfaller inkräktare.
Dummeldorer	1	1-100	L	MS/MS	3	IN	40	10MLHo/gift/—	Otäcka jättegetingar. Muskelgift nivå 4.
Grottbjörn	7	1-2	S	N/N	250	ML	40	95MSGp/90SKl/60SBe	Anfaller inte oprovocerad.
Hummerbaggar	3	1-20	N	MS/SN	35	IN	50	50LHo/—/—	Bor i träsk, dumdristigt aggressiv.
Huorn	10	1-6	MS	GS/GS	220	HL	40	120SSt(2-4x)/—/—	Riktigt vild skogsdjävul. Gör 2x skada.
Ifelrosor	2	var.	N	—/—	40	ML	0	20LGr/—/—	Gifttörnen. Missat MS mot i nivå 1 ger 1-8 skadepoäng.
Puma	5	2-10	M	SN/SN	110	IN	25	75SKl/75SBe/—	Listig. Om bett ger Allvarl. i skada är nästa attack 100SKl.
Skogsbin	1	4-400	ML	GS/MS	1	IN	30	0MLHo/—/—	Allv. skada kräver MS mot i gift nivå 1 (+1-4 skadepoäng). Bin som anfaller i grupp om i 30+ gör 30LHo-attack.
Uroxe	4	1-4	S	N/SN	190	IN	35	75SHo/65STr/—	Blir väldigt lätt mycket aggressiv.
Varg	3	5-25	N	SN/SN	110	IN	30	65SBe/—/—	I dessa trakter är vargen mycket försiktig.
Vildsvin	2	2-20	N	SN/N	100	IN	30	50NHo/50NSt/40LTr	Hanar försvarar flocken aggressivt.

Förklaringar:
Snabbhet: En varelses snabbhet anges som "Förflyttning/Anfallshastighet"
Attacker: "Primär attack/Sekundär attack/Tertiär attack". Varje attack anges som "AB, storlek, anfallstyp". Djuret börjar med ett "primärt" anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med sina sekundära och tertiära attacker, kanske alla i samma SR om föregående anfall gick bra.

DJUR (EDD)

VARELSE	Antal	STO	Förflyttn	KP	SB	Attacker	Abs	ÖVRIGT
Brunbjörn	1-4	20	L12	16	1T4	2 klor, 14, 1T6/Kram, spec, 2T8 /SR.	2 p	Mycket revirfixerad. Anfaller inkräktare.
Dummeldorer	1-100	3	F16	3	—	Gadd, 6, 1T3/gift	1 p	Otäcka jättegetingar. Muskelgift STY 12.
Grottbjörn	1-2	35	L12	26	2T6	2 klor, 14, 1T6/Kram, spec, 2T8 /SR.	4 p	Anfaller inte oprovocerad.
Hummerbaggar	1-20	1	F15	3	—	10, Bett, 1T2/—	2 p	Bor i träsk, dumdristigt aggressiv.
Huorn	1-6	31	L12	27	2T6	Näve, 16, 1T3/ 2 nävar, 16, 1T3	4 p	Riktigt vild skogsdjävul.
Ifelrosor	var.	8	—	4	—	Törnen, 7, gift/—	0	Missat motståndsslag mot STY 8 ger 1-2 KP.
Puma	2-10	17	L16	14	1T6	2 klor, 13, 1T6/Bett, 13, 1T8	2 p	Listig. Om ett bett gör skada har nästa bett CL 18.
Skogsbin	4-400	0	F15	0	—	Sting, 5, 1/gift	0 p	15% risk för gift med STY 5 (+1 KP). Bin som anfaller i grupp om 30+ har CL 10.
Uroxe	1-4	29	L20	20	2T6	Stångn, 11, 1T6/Trampa, 15, 1T8	3 p	Blir väldigt lätt mycket aggressiv.
Varg	5-25	6	L16	10	—	Bett, 10, 1T8/—	1 p	I dessa trakter är vargen myċket försiktig.
Vildsvin	2-20	14	L12	15	—	Bett, 9, 1T8/Stånga, 5, 1T6	2 p	Hanar försvarar flocken aggressivt.

Förklaringar—
Attacker: "Primär attack/sekundär attack". Varje attack anges som "Typ, CL, Skada". Djuret börjar med ett "primärt" anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med en sekundär attack, kanske i samma SR.

MÖTEN

Möte	Skogen	Stigar	Gläntor	Bor Lath
Chans (%)	*75%*	*50%*	*50%*	*25%*
Avstånd (km)	*0,4*	*0,8*	*0,8*	*1,6*
Tid (tim)	*0,25*	*0,5*	*0,5*	*1*
Allmänna fällor	01	01-03	01-02	01
Naturfara	02-05	04-07	03-06	02-04
DJUR				
Varg	06	08-09	07-09	05
Puma	07-08	10	10-11	06
Brunbjörn	09-10	11-15	12-14	07
Grottbjörn	11-12	—	15-16	—
Ninfiara/Uroxe	13-22	16-18	17-24	08
Vildsvin	23-26	19-23	25-32	09-10
Fladdermöss	27-33	24-27	33-37	11
Hummerbaggar	34	28	38-40	12
Dummeldorer	35-43	29-34	41-46	13-14
Giftorm	44-52	35-43	47-53	15
Fåglar	53-64	44-62	54-67	16-21
Andra djur	65-80	63-77	68-79	22-30
ODÖDA				
Mara	81	78	—	31-44
Skelett	—	—	—	—
Demon	82	79	80	45



Möte	Skogen	Stigar	Gläntor	Bor Lath
ORTSBEFOLKNING				
Stråtrövare	83	80-81	81	46-51
Beffraen	84-85	82	82	—
Mebden	86-88	83	83-84	52
Saralainner	89	84	85	53-56
Vanligt folk	90	85-86	86	57-78
Flodmän	—	—	—	79
Stor patrull	—	87	87	80
Liten patrull	91	88-90	88-90	81-82
Spioner	—	91	91	83-84
Andra individer	92	92	92	85-86
Främlingar	—	93	93	87-92
ICKE-MÄNSKLIGA RASER				
Alver	93	94	94	93
Dvärgar	—	95	95	94-96
Huorner	94-97	96-97	96-97	97
Woser	98-99	98	98-99	98
Andra varelser	00	99-00	00	99-00

Hur man använder tabellen:
SL slår 1T100 för att se om det blir ett möte (chans) en gång för varje sträcka (distans) spelargruppen rör sig, eller en gång för varje tidsperiod (tid) de befinner sig i det aktuella området; välj det som innebär tätaste kontrollerna. Om det blir ett möte slår han ytterligare 1T100 för att se vad RPna träffar på. Ett möte innebär inte nödvändigtvis att det blir strid eller konflikt, gruppen kan undvika eller blidka en del av farorna/mötena genom förståndigt handlande eller lyckosamma flyktförsök. Denna tabell ger bara SL tips för möten med ovanliga eller potentiellt farliga platser eller varelser.

1—Bor Lath
2—Carn Gasadaer
3—Gamla Coels stuga
4—Nakna kullarna

Cryn Vorn

Rast Vorn

Annon Baran

Mynas Gwaithlin

Z ←

Områdeskarta

ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

WOSERNA

SKOGENS VILDMÄN

I många år har folket i Bor Leath trotsat faror som skulle ha skrämt vem som helst, men nu har en ny skräckinjagande varelse dykt upp. Kan ni hejda den?

Ett par mil norr om Bor Leath ligger den örtkunniga Coels hem. Hon har lyckats bli vän med traktens djur, som skyddar henne mot Svarta skogens faror. Vågar ni bege er till Cabden, och vad kommer ni att träffa på där?

Woserna bor i djupa grottor, där de noga vakar över gamla glömda dagars skatter och underjordiska hallar, minnen av en svunnen storhetstid. Vågar ni bege er in i Svarta skogen och möta vildmännen?

Rikedomarna som väntar är många, men det är skatterna med!

Denna modul innehåller tre äventyr och en kortfattad beskrivning av Eryn Vorn, Svarta skogen, samt en del nya, spännande varelser att använda i din Midgårdskampanj.

OBS: Detta är inte ett spel i sig; du måste ha tillgång till antingen *Expert Drakar och Demoner* eller *Sagan om Ringen-rollspelet* för att kunna använda denna modul.





001-0520